TV GAME | AMUSEMENT SPOT | MULTI MEDIA
GAME
TVゲーム | アミューズメントスポット | マルチメディア
ゲームぴあ
ぴあ
ゲームがひらく
電脳アミューズメント
新世紀!
21世紀を予感させる
新作ソフト&ハード全紹介
映画が、本が、音楽メディアが変わる!
ドラゴンクエストV | 天外魔境II | LUNAR他
時代を探る、
80年代ゲーム総決算
新旧『カルトゲーム』カタログ116本
全国体感マシン&スポットガイド
麗しのゲームライフスタイル提案
pia mooks
880 YEN
C REACTOR

こ用ソフト適性診断
りましょう!

SUPER Famicom®

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

〈診断〉多彩な技とリアルなアクションで悪党を思う存分にやっつけられます。

世界中を興奮させた、あの「ファイナルファイト」が、SFCで迫力をさらに爆発し、キミに新たなファイトで挑む。画面狭しと大暴れする敵キャラが続々と登場。コーディとハガーの破壊力も見ものだ。切れ味鋭いジャンプ技と連続技。そしてとどめの必殺技で、ただいま激闘の真っ最中!

スーパーファミコン®用カセット
ファイティングアクションゲーム 大好評発売中 定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。

8メガ
CHOHMAKAIMURA
超魔界村 TM

〈診断〉これでもか!と用意された魔界の罠の連続。新次元の冒険が、あなたの勇気に迫ります。

大好評の魔界村シリーズの最高峰として、ストーリーもゲーム内容も、より深く面白くバージョンアップした完全オリジナル版「超魔界村」。天地をゆるがす津波や大地震が容赦なく襲いかかる!想像を絶する展開にキミの判断力が試される!勇気か、それとも魔力か。新次元の魔界が全貌を現わす。

スーパーファミコン®用カセット
スーパーアクションゲーム 大好評発売中 定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。

8メガ
エリア88

〈診断〉大空を舞台に展開する迫真の空中戦。一瞬の判断力とテクニックが決め手です。

新谷かおる原作の感動の戦闘劇画を、SFCのリアルな画面、圧倒的な迫力で再構成した新鋭シューティングゲーム「エリア88」。3人のパイロット、6種の戦闘機、各種の武器を使い分けることによって多彩な戦術を駆使できる臨場感あふれる戦闘シーンが展開する。最前線へ戦闘開始だ!

スーパーファミコン®用カセット
シューティングゲーム 大好評発売中 定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。

株式会社カプコン® 本社 〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店 〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718

バンプレストは、
この無限の可能性を秘めたフィールドで、
ソフト、ハードの両面から
みなさまの「遊び」を
バックアップしていきたいと
考えている会社です。

BANPRESTO

バンプレストはバンダイグループの一社です。

東京都台東区駒形1-4-14バンダイ第3ビル
〒111 TEL 03-3847-6320（代）

◎これから発売予定のゲーム

スーパーファミコン®
バトルコマンダー
￥9800（税抜）'91.12月29日発売

ファミリーコンピュータ™
第2次スーパーロボット大戦
￥8200（税抜）'91.12月29日発売

ゲームボーイ
ONI II 隠忍伝説
（予）￥4980（税込）'92.2月発売予定

スーパーファミコン®
ラストファイターツイン
（予）￥8200（税抜）'92.3月発売予定

以後、続々企画進行中

SUPER Famicom
スーパーファミコン

スーパーファミコン用ROMカセット 8M
￥8,200（税抜） '90.12.29.発売

SUPER Famicom
スーパーファミコン

スーパーファミコン用ROMカセット 8M+64KS-RAM（バックアップ付）
￥9,600（税抜） '91.7.20.発売

FAMILY COMPUTER™
ファミリーコンピュータ™

ファミコン用ROMカセット
￥6,300（税抜） '90.4.20.発売

FAMILY COMPUTER™
ファミリーコンピュータ™

ヒーロー総決戦
倒せ悪の軍団

ファミコン用ROMカセット 2M
￥6,300（税抜） '90.7.7.発売

FAMILY COMPUTER™
ファミリーコンピュータ™

ファミコン用ROMカセット 2M+64KS-RAM（バックアップ付）
￥6,800（税抜） '90.9.8.発売

FAMILY COMPUTER™
ファミリーコンピュータ™

のさばる悪のある限り、仕事人の血が騒ぐ。

ファミコン用ROMカセット 3M+64KS-RAM（バックアップ付）
￥7,600（税抜） '90.12.15.発売

GAME ぴあ

第一章　新しい世代のゲームマシンたち

TVゲームを超えて

すべては宇宙戦争から始まった　●舛山寛　8

未知なる楽しみの追求。

ニューソフト、ハードがいっぱい

成熟しきったテレビ時代の終焉に、
次世代メディアの大波がよせる　●清水計宏　17

スーパーファミコン／PCエンジンDUO／メガCD／CD-I／
レーザーディスク・システム／Apple＋CD-ROM
Personal Computer／AMIGA　18

体感機械　夢でなくなったタイムワープ●武邑光裕　58

〝最新感覚〟アミューズメント・スポットを探せ！

これがバーチャル・リアリティ！
いま興奮のアミューズメント・パーク　64

アミューズメント・マシン・ショー91 REPORT　76

第二章　クリエイトパワー

次世代のゲームクリエイターたち　●福富忠和　78

エンターテインメント・トークバトル

ゲームの領域を脱して
最も新しいGAMEを生み出す　80

■マイク・セインツ(「スペースシップ・ワーロック」ディレクター)
■後藤富雄(日本電気HE PP商品企画部長)
■青木直樹(セガ・エンタープライゼス企画本部長)

一億総クリエイターでも、かまわない！　●掌田津耶乃　88

スペシャルイシュー●VOICE
藤原カムイ／キューティー鈴木／葛生千夏／三遊亭円丈／内田雄一郎／
香山リカ／三好史　94

第三章　ゲーム・ライフを楽しむ

ゲーム・ライフスタイル　●渡辺浩弐　102

TVゲームフォーマットカタログ
ビギナーのためのゲーム用語集　ゲーム大辞典

116本一挙公開

カルトゲームカタログ　120

GAME COLUMN　●さいとうよしこ
男の人生に、女のコも口をはさむ！　135
映画・マンガとゲームとの関係　145

中古ショップ活用術／有名中古ショップリスト／中古ソフト決定版／
ゲーム業界パーフェクトカタログ／ゲーム業界人間図鑑
ゲームメーカーカタログ　168

最新ソフトリリース情報 192　／プレゼント 194　／インデックス 196

※本文に掲載されたゲームハード、ソフトの発売日、定価などの商品情報は、1991年10月末日現在のものです。変更になっている可能性もありますので、あらかじめ御了承下さい。
※左の写真は『ギャラクシアン3 プロジェクト・ドラグーン』。16人同時プレイの次世代大型体感ゲームマシンです。(詳しくは、本紙P.71を) ⓒNAMCO

Cover Art Director：内藤啓二
Cover Design：内藤啓二／加藤広之
Cover Illustration：『SPACE SHIP WARLOCK』ⓒREACTOR
Cover Copy Write：山田尚美

今、始まる電脳スペース開拓史。
テレビゲーム『スペースウォー』からすべてが始まった。
コンピュータの向こうに無限の宇宙のイメージを見た人間は新しい開拓地を手に入れた。
そして今日。この写真の世界に技術は達している。
GAME PIA CONTENTS
Welcome to The Next Computer Amusement World
TV Game
Amusement Spot
Multi Media

GAME PIA
ACT 1
NEW GENERATION MEDIA

第一章 新しい世代のゲームマシンたち

●映画に見るマルチメディアの可能性●

ブレイン・ストーム マシーン

自分は椅子に座っている。しかし同時にジェットコースターに乗ったり、戦闘機を操縦したり、セックスをも体験している。頭にヘッドホン型のメディアマシーンを装着することにより、他人が体験している感覚を自分の脳に送り込んでいるのだ。映画「ブレイン・ストーム」で登場するこのマシーンこそが、いま話題のバーチャル・リアリティ(仮想現実感)の究極とも言えるだろう。コンピュータの高速化、CD-ROMによる大量のデータ保存というテクノロジーの発達で、私たちも「ブレイン・ストーム・マシーン」のような体験をしつつある。ゲームもそうだ。3D技術などで、限りなくリアルに近い仮想空間の世界を体験する。これはまさに、エンターテインメントという名の科学の証明だ。

TVゲームを超えて

子供の頃、誰もが未来の世界を絵や、作文に表したことがあるはずだ。テレビのモニターに映る人と自由に話したり、ボタンを押すと飛び出すご馳走の箱。しかし今では、そのほとんどが実現されている。さらにはSF小説の事柄が、もうSFではない現実のものとさえなっている。人間は処理、管理能力の使い手コンピュータにさらなる夢を託し、感動や刺激という感覚的なものを求めた。例えば、ゲーム。いわゆる〈テレビゲーム〉の枠を脱し、感覚をシュートするコンピュータのブラックボックスにまで成長した、新しいエンターテインメントだ。あまりに身近すぎて気づきにくいが、新しいメディアの象徴として確実に、急速に広く浸透している。

ゲームの世界が爆発する。!
導火線になるのは三つの「宇宙戦争」だ。

●桝山寛
Text by HIROSHI MASUYAMA

ビッグバンがやってくる

予言しよう。「ゲームの世界」がもうすぐ爆発する。それは、いわゆる「テレビゲーム」の大ブームが来るぜぇっ、というのとはちょっとちがう。僕たちはこれまでにも、宇宙からの侵略者との戦いにアツくなったり、地底深いダンジョンの暗やみで心臓が凍りそうになった時間を過ごしてきた。しかし、最近は何となくものたりなさを感じている。難しすぎるアクション・ゲームはやる気が起きないし、ロールプレイング・ゲームにも食傷気味だ。どうも「テレビゲーム」と言われる世界だけでは、満足できなくなってきているようなのだ。

そんな不満を持つ人が多ければ多いほど、この爆発は大きくなる。決して他人ごとではなく、僕たちのフラストレーションこそが爆薬になる。そう、ちょうど「ロックンロール」が、今から三十年以上前、当時の甘ったるいポップスやおとなしいカントリー・ミュージックではどうしても満足できなかった若者たちによって生み出され、ポップミュージック界の大爆発が起きたように。

「ゲームぴあ」が伝えたいのは、「テレビゲーム」を含みながらも、その領域を超えて拡がりつつある爆発の予感、そして何よりもそこにある新しい楽しさだ。

キーワードは宇宙戦争!

ここで三つの「宇宙戦争」に注目してみたい。それは、世界初のテレビゲームと言われる「スペース・ウォー」、映画「スター・ウォーズ」、そしてCD−ROMによるパソコン・ソフト、「スペースシップ・ワーロック」だ。

「スペース・ウォー」が作られたのは62年、大学の研究室でそれと出会ったノラン・ブッシュネルは、単にゲームに熱狂しただけではなくそれをビジネスとしてとらえた。そして71年には「スペース・ウォー」を発展させた世界初の商業用テレビゲーム「コンピュータ・スペース」〈写真2〉を開発し「テレビゲームの父」と呼ばれるようになる。そのブッシュネルが現在没頭している分野は「デスクトップ・ビデオ」、つまりパソコンを駆使したビデオ制作であり、これこそが「ゲームの爆発」にとってのキーとなるテクノロジーでもある。

一方、70年代の中期、アイデアのマンネリ化と興行の不振という悪循環におちいっていたハリウッドを救った「スター・ウォーズ」とジョージ・ルーカスについて説明の必要はないだろう。ここで強調したいのは「ゲームは遊びであり、教育でも、物語でもある。僕の関心あるもの全てが含まれている。」というルーカスの発言、そして「ゲームと映画が融合してゆく」というビジョンにともなうプロジェクトの実行だ。「スター・ツアーズ」もルーカスフィルム社のゲーム部門設立も、これからのエンターテインメント業界における「ゲームの爆発」を見越した戦略の一環なのだ。

そして「スペースシップ・ワーロック」は、「インタラクティブ・ムービー」(参

❶

❷

TVゲームの歴史は研究室から始まった

●「世界初のテレビゲーム」には諸説あるが、PDP−1〈写真1〉というコンピュータを使い、スティーブ・ラッセルというプログラマーが作り出したのが「スペース・ウォー」だ。当時は「ブラウン管に信号を表示するコンピュータ」そのものが珍しく、「それに何を表示するか」という研究テーマから派生したプログラムだった。プレイした学生の間で熱狂的な支持を受け、様々な改良が加えられながら全米の研究室に出回っていった。

●「コンピュータ・スペース」〈2〉は、「スペース・ウォー」の影響で発想された「初の商業用テレビゲーム」だったが、ゲーム性の複雑さからヒットには至らなかったようだ。本格的なブームはピンポンをモチーフにした「ポン」(日本ではテニスゲームとも呼ばれた)からである。

●「スターウォーズ」〈3〉は、同名のアクションゲーム(傑作!)や体験型シアター「スターツアーズ」を生んだ。映画のヒット中に日本で開発された「スペース・インベーダー」への影響も見逃せない。

●「スペースシップ・ワーロック」〈4〉の詳しい解説は別ページに譲ろう。アメリカのパソコン誌編集長に「とにかくコレを買え!」と言わせたソフト。

❹

❸

架空の世界のリアルな体験、バーチャル・リアリティ技術が異次元へのドアを開く。

加できる映画）というコンセプトを実感させてくれる最新、かつゲームの新しい方向を示すソフトだ。作者のマイク・セインツは「ゲームのマニアだけではなく、テレビや本しか見ないような普通の人達をターゲットにしたい」と語っている。

　それぞれの年代で「宇宙戦争」をクリエイトしてきたキーマン達が、91年の今目指している方向は、一見バラバラなようだが「テレビゲームを超える新しいエンターテインメント」という意味では完全に一致している。そう、「ゲームの爆発」は、三つの「宇宙戦争」がひきおこすビッグバンなのだ。

疑似体験マシンの登場

　ゲームの爆発が向かっているゴールのひとつが「疑似体験マシン」だろう。現実と区別のつかない体験を人工的に作り出す、という発想には、魅力的すぎて恐ろしささえ感じられるが、それがSFではなくすでに「現実化」していることだけは確かだ。

　これまで、人間の脳が作りだしたイマジネーションの世界を大勢の人が視覚的に体験するのは「映画」という技術によってだった。映画自身が描いた「疑似体験マシン物語」の傑作もいくつかある。

　代表作は、まだ僕たちの完全な記憶（トータルリコール）に残っている「トータル・リコール」だろう。中でも、自分の過去を探す旅に出たシュワルツネッガーが、火星のホテルでようやくひと休みしようとするシーン。見知らぬ男が突然訪問し「これは現実ではない。あなたはマシンによる疑似体験の最中なのです。目覚めるためには、私を信じてこのカプセルを飲んでください」と迫る場面は、自分の存在にさえ確信が持てなくなる、パラドックス的な恐怖を十分に味わせてくれる。

　同じ疑似体験マシンでも、作り上げられた記憶ではなく、ビデオカメラのように人間の体験をリアルタイムでレコーディングする方式なのが「ブレイン・ストーム」に登場したマシンだ。実験中の科学者が不慮の死を迎えてしまい、その瞬間が記録されてしまうという展開は、「フラットライナーズ」や「ゴースト」といった最近のハリウッド「死後の世界」トレンドを先取りしていたともいえる。そんなゲーム機が出てきたら、どんなオバケ屋敷も色あせてしまうに違いない。

仮想現実って何だ。

　「バーチャル・リアリティ」（以下VR）は、「疑似体験マシン」を現実のものとするテクノロジーとして、実際のコンピュータ業界におけるトレンド的な用語と化している。アメリカでは「アーティフィシャル・リアリティ」（人工現実）やテレプレゼンス」（遠隔存在）という呼ばれ方で、すでに数十年といった研究の歴史がありながら、ここ数年一気に注目を集めるようになったきっかけは「バーチャル＝仮想の、リアリティ＝現実」という反語的な表現のおもしろさと、「アイフォン、データグローブ」といったシステムを装着したビジュ

©CAROLCO

「トータル・リコール」の疑似体験マシン

●平凡だが幸せな人生、しかし自分の「記憶」そのものが誰かによって植えつけられたものだったとしたら？　P・K・ディックによる原作「追憶売ります」をP・バーホーベン監督が映画化。物語の狂言まわしといえるのが疑似体験装置「リコールマシン」（5）だ。人間の脳をコンピュータのように扱い、どんな記憶を植えつけることもできる。「火星でも金星でも」というリコール社の広告（6）は旅行代理店そのものだが「現実の旅行なんてめんどうばかりですよ。」という売り文句には思わず納得。■東和ビデオ

©NASA

❼

ュアル表現のインパクトだ。特にNASAのシステムがファッション写真のような演出〈7〉で、コンピュータ雑誌以外のグラビアを飾った功績は見逃せない。ハイテクにもおしゃれ感が必要な時代なのだ。

アイフォンとデータグローブを基本とするシステムは、賛否両論を呼びながらも、すでに研究室から飛び出し、僕たちの生活にかかわり始めている。おそらく、世界でも初めてこれを一般的な場所で使い始めたのは、新宿にある松下電工のショールームだ。もちろん、VRは何年も前からドライブやシューティング・ゲームに「体感システム」の可能性が追及されているゲームセンターにも現われた。「バーチャリティ1000」は、VR最大のネックともいえる機材の費用を抑え、そのコスト・パフォーマンス性が注目されている。そして頼もしいことには、VRというコンセプトさえ知らず、高価な装置を全く使わずに、手作り感覚のVRを作り上げてしまったゲーム少年たちが大阪に出現している。

VRは「疑似体験マシン」に必要な機能のほんの一部を現実化したにすぎないのだが、その可能性に対する注目度の大きさは誰もが「テレビゲームを超える何か」を感じているからといえそうだ。松下電工のVRは「システム・キッチンの疑似体験」という目的を持っていながら、VRの方に興味を持つ来場者が相次いでいるという。「これはゲームではないのですが…。」と困惑気味に語っていた現場の担当者の声が「ゲームの爆発」を象徴することばに思えてならない。

VIRTUALITY

❽

10 14:38 1990.11. 4

体験できる疑似体験マシン

●システム・キッチンのシミュレーションを目的とした「ナイスプラザ新宿」にあるVRシステム〈8〉。体験者はゴーグル（アイフォン）と手袋（データグローブ）をつけて仮想世界に入り込み、蛇口をひねる、棚から皿を取り出すといった簡単な作業が行なえる。まだ試作段階という印象は否めないが、娯楽以外の分野におけるゲーム的なシステム、という意味で「ゲームの爆発」が実感できる。

●「バーチャリティ1000」〈9〉は、パソコン・レベルのシステムで組まれたゲーセン用マシンだ。戦闘機にのったプレイヤーは二本のジョイスティックで敵を撃ち落とした り、空母に着艦する腕を競う。イギリスのWインダストリーズ社製。

●大阪府立大学のコンピュータ・クラブ「ランダム」によるVRゲーム試作機「すごP」〈10〉。どこにでもある機材（パソコン、8ミリビデオのファインダー、拾ってきたバイクのハンドル）を使って、どこにもない体感ゲームを作りだそうという、無謀だがノリのいい計画。ヘルメットには気分に応じてトサカやクチバシをつける。

9 C W Industries Ltd.

C orion press

仮想敵機が本当の敵機

●オハイオ州のライトパターソン米空軍基地で進められている戦闘機用コックピットの研究〈11〉最新の戦闘機は操縦が複雑化し、加速時のGによる肉体的な加重なども含めて、パイロットの負担が大きくなってきている。現実の外界を見ながら腕や足を使って操縦、戦闘を行うのではなく、CGで表示される映像に視線を走らせ、口で「ファイヤー!」と命令するだけで戦いが実行されるシステム。

「戦争のテレビゲーム化」という危惧の声もあるが、乗員の安全性を優先して考えられた科学的アプローチであることは言うまでもない。前ページの「バーチャリティ」は、現実の軍事技術を応用したものったのだ。

C Apple Computer, Inc.

アップル社のナリッジ・ナビゲーター〈12〉

●「究極のパソコン」のコンセプトを、ストーリー化した映像で見せてくれるのが、このビデオだ。未来の大学教授の生活のワンシーン、「エージェント」と呼ばれるコンピュータ内の秘書と会話しながら、あらゆる情報処理が行われてゆく。

しかし、いくら「コンピュータ時代」と言われても、実際にはファミコンや銀行のキカイくらいしか接していない人が、ほとんどなのが現状だろう。「究極のパソコン」というより、誰でも使っている電話やビデオ、テレビがみーんなコンピュータ化され、世界中とネット化された端末、と思ってくれた方がいいかもしれない。

将来的な製品のコンセプトは、従来、イラストや模型で表現されるのが普通だったのを、莫大な予算と優秀なスタッフを投入して新しいスタイルを作りだした。「イメージ」先行のプロモート方法には賛否両論だが、新しいノート型マッキントッシュの発表、動画表示の標準システム〈クイックタイム〉など、現実の技術が少しずつ「イメージ」に追いつき始めている。

●エクセル社のボイス・ナビゲータ（マッキントッシュ用）

■ワーナー・ホーム・ビデオ

十年経ってもブレードランナー

「SF的」という言い方がピンとこなくなって久しいが、そのきっかけはやはり、もう十年前のことになった映画「ブレードランナー」だろう。僕たちがショックを受けたのは、レプリカント（人工物）対人間というシリアスなテーマではなく、むしろ廃墟とハイテクとエスニックが同居する都市イメージや、このスキャニング・マシン〈13〉のような部分だ。

「話せば通じる」コンピュータがゲームの爆発を加速する。もうジョイスティックは要らない。

マウス(MOUSE)からマウス(MOUTH)へ

テレビゲームが映画やテレビのようなメディアと最も違う点は、何よりもその「参加性」（インタラクティブ性）だと言われる。十分な「参加性」を持ち、しかも空間を一瞬でワープする「仮想空間」上のメディアでありながら、あまりにも日常的なためにその「疑似体験感覚」に気がつかないテクノロジーがある。それは「電話」だ。電話が誰でも使える理由が「話すだけで通じる」からだとすれば、「話すだけで通じる」コンピュータとはどんなものなのだろうか。

映画ファンならば、いくつかのSF映画のシーンを思い浮かべるはずだ。特に印象的なのは「ブレード・ランナー」で、ハリソン・フォードがレプリカントの部屋で見つけたスナップ写真を、極限まで拡大して映しだす装置ではないだろうか。「センターに寄って拡大。15から23へ移動。そこでプリントアウトをくれ。」と言うだけで確実に動いてくれる。

驚くべきことに、あの程度の機能なら（解像度ではなく、音声入力のことです。念のため）すでにかなりのローコストで商品化されている（エクセル社のボイス・ナビゲータ〈14〉）。これまでは、マウスやキーボードから入力していたコマンド「ファイル開く」「右へ移動」といった短い言葉を、マイクに向かってしゃべるだけでいいのだ。反応のスピードも素早く、手をまったく使わずにコンピュータが操作されてゆく感覚には、実用性がどうのこうの、という以前の気持ち良さがある。

友達としてのコンピュータ

こういった「ヒトとコンピュータの快適な関係」を考えるときには、「メディア・ラボ」を思い出す必要がある。マサチューセッツ工科大学の一部として86年に設立された比較的新しい研究所ラボだが、すでに多くの業績をあげていて、音声入力システムも79年の「メディア・ルーム」というプロジェクトの成果だ。壁一面にわたるスクリーンにはカリブ海の地図が映されている。プレイヤーが地図上の一点を指差しながら「あれをあそこへ動かせ」と言うと、スクリーン上の船が移動するというものだった。現在では、指ではなく、視線によって場所が決められる方法が研究され、戦闘機などの操縦システムに応用されている（ターミネイターやロボコップでロボットから見た視点の映像を思い浮かべていただきたい）。

「話すだけで通じる」パソコンの究極的な姿は、アップル社の「ナリッジ・ナビゲイター」というコンセプトに集約されている。電話を取りつぎ、スケジュールを管理し、必要なデータをたちどころにひっぱりだしてくれる。これがデータベースの検索や、留守番電話、といった現在でも実現できる機能を延長した、ただの「電子秘書」に留まっていないのは、ユーザーの「知識」（ナリッジ）を「引き出す」（ナビゲータ）という視点が導入されているからだろう。

テレビゲーム機（特に携帯用マシン）が、僕たちにとってファンタジー世界への「どこでもドア」だとすれば、電話は現実の友達につながるドアといえる。この二つが合体したとき、それはもう「電話」とも「テレビゲーム」とも呼ばれない。機械の使いやすさを「ユーザー・フレンドリー」と表現することがあるが、コンピュータが僕たちの「フレンド」になるためには、少なくとも友達に電話をするくらいの気軽さで使えることが条件だ。

●クランブック・デザインによる「リスト・コンピュータ」。たった10年前にはSFでしかなかったマシンが、産業デザインのレベルではとっくに実現されている。ちなみに、クランブックとは30年代にミシガン州に設立されたアートスクール。

映画、雑誌、小説…あらゆる楽しさを取りこんで新しいゲーム宇宙が始まる。

そろそろ話をテレビゲームに戻そう。詳しい情報は後のページに任せるとして、ゲームの将来を展望させるような動きを二つピックアップしてみたい。

インタラクティブ・マガジン

本や雑誌を、コンピュータ的なメディアで作るというアイデアはよくある。ただ、紙の方が読みやすい、ということもオフィスにおける紙の氾濫が証明している。ここで問われるのは「わざわざコンピュータで見る気になるかどうか」なのだ。「バーバム・インタラクティブ」は、「雑誌」としての内容そのものの充実と手法のスマートさで、これまでデータベース的な使われ方が多かったCD－ROMの新しい可能性を示している。また、ドラクエのディレクターとして知られる中村光一の「弟切草」は、音を重視した「インタラクティブ小説」という新しいジャンルに挑戦した意欲作だ。

インタラクティブ・ムービー

これは、映画のキャラクターやストーリーを単純にゲーム化したものではない。ゲームの「絵」に、3Dアニメーションや実写映像が多用できるようになりつつある現在、半ば必然的に取り入れざるをえない映画的な演出、構成によって作られるものだ。AV機能に強いことで知られるコモドール社のパソコン、アミガのためのソフト「シネマウェア」シリーズに始まり、最近ではルーカス社やディズニー社といったビッグネームから、「ワーロック」のリアクター社のような独立プロダクションまでがこのコンセプトを重視している。ゲームのファン層を映画ファンにまで広げる、という課題は明確だが、作り方に対する正解はまだ出ていない。

ゲーム宇宙の泳ぎ方

僕たちは、新しいテクノロジーが生みだすのが楽しいことだらけのバラ色の世界でないことも知っている。「現実」と「仮想」に対するつきあい方、が避けられない話題になる。そんな時代のために、いくつかの映画でイマジネーションをきたえておくのは悪いアイデアではない。「ビデオドローム」や「アルタード・ステーツ」で、バッドトリップの怖さを思い知るのもいいし、珍しくSFチックではないVRのラブ・ストーリーとしては「カイロの紫のバラ」があげられる。アートの分野から「仮想と現実」だけではなく、「自然と人工」という対比に関しても鋭い問いを発しているのが、藤幡正樹の「禁断の果実」だ。コンピュータ・グラフィックスという実体の無いもの、仮想空間にしか存在しなかった「形」を、紫外線によって固まる樹脂によって立体として取り出したのだ。今度は、その立体を海中に展示する試みも考えているという。

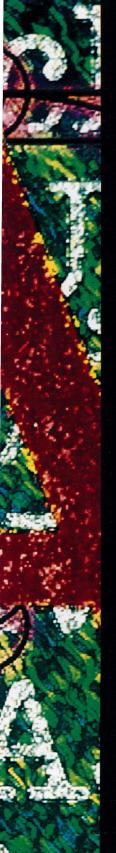
ゲームのビッグ・バンが生みだす新しい宇宙を少しでも実感してもらえただろうか。それは僕たち、いや人類が足を踏み入れたことのない宇宙だ。そこにはコンビニやマクドナルドはもちろん、家族や友達も居ない、太陽や空気や重力なんてものさえ一切無い世界といってもいい。

そして、そこを遊泳するための宇宙服は唯一、僕たちのイマジネーションしかない。今はまだ渾沌としているゲーム宇宙を泳ぎきるために、液体の柔らかさと鋼鉄の堅さを兼ねそなえた「ターミネーター2のT－1000」のようなイマジネーションを！

ゲームは映画になり映画がVRになる

●ウッディ・アレン監督による映画「カイロの紫のバラ」〈15〉。不況時代のアメリカ、仕事もせずにバクチと酒に溺れる暴力的な夫、自分で始めたウェイトレスの仕事もクビになってしまう主婦（ミア・ファロー）。唯一の楽しみである映画に通いつめるうちに、画面からハンサムな俳優が抜け出し、彼女を愛してしまう。コンピュータというよりは映画への愛情が基本になっている作品だが、映画とVRの関係を考えさせてくれる。■アスキー映画

●映画のキャラクターや物語を使ってゲームが作られることは数多いが、逆にゲームの世界を映画化する試みもいくつか行われている。いまや日本ゲーム界の代表作ともいえる「ドラゴンクエスト」を実写で描いた短編イメージ作品〈16〉。

●また、映画を作るように撮影され、オリジナル実写素材をもとに作られたゲームの最先端が「ハート・オブ・チャイナ」〈17・18〉だ。百人近い俳優が1920年代の香港からパリまでを舞台にゲームの世界で演じる。もちろん富豪の娘を助け出す主役はプレイヤー自身だ。

© 1991 by VERBUM, Inc.

19

20

© CHUN SOFT.

21

© Alpha／orion press

22

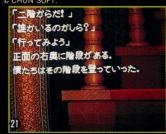
ハイテクメディアのフロンティア

●「バーバム・インタラクティブ」〈19・20〉はコンピュータ時代のアートをテーマに作られた世界初の「CD－ROM雑誌」（マッキントッシュ用）。雑誌というだけあって、特集、コラムなど様々なコーナーがあり、中でもパネル・ディスカッションをマルチメディア化した「ラウンドテーブル」（円卓会議）が充実している。文字、音声、動画によってパネリストがあらかじめ用意された質問に答えるのだが、質問の種類と答えてくれる相手を選べる点がミソ。検索のスムーズさや画面のセンスの良さ以上に、グラハム・ナッシュ（ミュージシャン）やビル・アトキンソン（ハイパーカードの作者）といった参加者に、米パソコン文化の奥深さを感じる。

●スーパーファミコンの音声機能に注目して、小説とゲームの融合を目指す「弟切草」〈21〉。それが成功したかどうかはユーザーの判断しだいとしても、未知の領域を切り開いてゆこう、というポジティブな姿勢は大歓迎したい。

●日本でもロングランを記録した「ターミネーター2」〈22〉は、映像技術の革命的な進化を実感させる。撃たれても、炎につつまれても身体を自在に変形させてよみがえるロボット「T－1000」は膨大なコンピュータ・グラフィックスによって描かれた。

藤幡正樹の「禁断の果実」

●コンピュータ・グラフィックスを、ただの映像ツールや、新しい表現手段としてではなく「人間とコンピュータの関係」までを考えさせられるようなメディアとして使いこなしているアーティストが藤幡正樹だ。

発想の原点は「モニターの中にある架空の物体に触りたい。」という単純だが、切実な欲求だったという。個展の会場では、プリントアウトされた平面、動きのあるビデオとともに立体作品が自由に触れるように置かれ、触覚と視覚の奇妙なマルチメディア感覚が体験できた。

DTA
DESK TOP AMUSEMENT
NEW SOFT & NEW HARD INFORMATION

GAME PIA

new soft & hard

ゲームがDTA〈デスク・トップ・アミューズメント〉と化す!

未知なる楽しみの追求

ニューソフト、ニューハードがいっぱい

映画にもまさる迫力と感動を与えてくれるゲーム。CD-ROMなど次々に登場する“快”への誘い。ますます高まる、興奮の緊張感。しかし、まずシナリオであるソフトにこだわりたい。これこそが、究極の愉しさを知り尽くす大人の、スノッブなスタイル。

●ＣＤロムソフト

外観は音楽用のＣＤと全く変わりはないが、１枚のＣＤロムソフトに我々には計り知れない情報量が記録できる。(左ページの本文参照)
虹色に光るこのメディアがゲームを、情報の世界を変える!

※写真はマッキントッシュ用のＣＤロムソフト〈VIRBUM INTERACTIVE〉(本文45ページ参照)

成熟しきったテレビ時代の終焉に、次世代メディアの大波がよせる。

優しいコンピュータ達が産んだメディア

コンピュータの『理力』で、電子空間が個人の夢を映し出すディスプレイになろうとしている。

映画でも、テレビでも、ビデオでもない、新しい電子の世界はマルチメディアと呼ばれる。デジタル化された音楽・音声、映像、文章、データが、人間とマシンの間を取り持つ、やさしいインターフェースを使って、インタラクティブに取り出せる環境である。インタラクティブとは、もともと「お互いに作用し合う」という意味の言葉だが、マルチメディアにおいては、個人が思いどおりに仮想環境を操作し、ディスプレイのなかで行動を持続させていく状態を指す。

これまでのメディアでは、受け手は視聴者という立場で、第三者的に作品や番組にふれていたが、マルチメディアでは、使う側の人間があくまで主人公になって、自分の世界を切り開いていく。それだけに、ソフト制作者にはプレーヤーを冷めさせないだけの空想力と創造力が求められる。

マルチメディアは、コンピュータの進化から誕生した環境だが、いままでのコンピュータとは一線を画している。従来、コンピュータといえば、分厚いマニュアルと難解な解説書が不可欠で、価格も高く、使う側は経済的、知識的努力を強いられてきた。アプリケーション・ソフトが発達し、コンピュータ言語の習得が必要でなくなったとはいえ、その環境に慣れるまでは、まだかなりの時間を必要としている。

このように気むずかしく、うちとけるのに時間がかかったコンピュータから、だれでもが親しくなれる人なつっこいコンピュータへと、ハードの側から人間に近づいてきて、自由に操作させてくれる環境を提供してくれるのがマルチメディアである。それは、もはや『ビジネス・マシン』ではなく、意思と感情・情緒を通じ合えるメディアなのである。

マルチメディアの基本的骨格は、すでにファミコンに代表されるビデオゲームに見ることができる。インタラクティブ性があり、簡単なシミュレーションができるのがその特徴だが、このマルチメディアの能力は、黒子になっているコンピュータ技術の発達・成熟で、さらに前進しようとしている。

心臓部のCPU（中央処理装置）は8ビットから16、32ビットへパワーアップしており、ユーザー・インターフェースはより使いやすくなっている。扱えるオーディオ、ビジュアルの品質と情報量も格段に上がってきている。ゲームに偏りがちだったアプリケーションも多様化し、音楽、絵画、スポーツ、趣味、教育・教養、エンターテインメントと、出版物のような幅の広さと奥行きを見せようとしている。その一方で、OA機器のような、いかめしいコンピュータの顔は薄れ、しだいにビューアーやプレーヤーのように、気軽な形態が主流になろうとしている。

CDの輝きが社会を創り変える

マルチメディアでは、映像、音声・音楽を含む大量のデジタルデータを扱う。このため、その媒体として、オーディオの記録素材として一般的になったコンパクト光ディスク（CD）を使うケースが多い。オーディオでは約75分の録音ができるCDだが、データの蓄積用に使うと、最大で684メガバイトに及ぶ。これは、漢字だけなら2億7000字、文庫本で千冊以上にもなる。製造設備が整備され、低価格で安定供給が図れるメリットがあるばかりでなく、光干渉現象で虹色に輝いて見える形状は、夢みがちで自意識の強い現代人の心をくすぐる美しさと魅力を備えている。

マルチメディアは、映画、テレビ、CATV、ハイビジョンといったインフラ的な大粒のメディアではなく、コンピュータのAV機能を中心に置いた大変小粒なメディアである。だが、とても個人的なものであるだけに、個人の内面変化を引き起こし、それまで置き去りにしてきた潜在欲求を表面化させ、個人の視点から時代を変える原動力を秘めている。人間には、自分の足で立ちたいという自己実現の欲求がある。しかし、現実には組織を優先させる会社社会の中で我慢を強いられ、ねじ伏せられてしまっていることが多い。

20世紀最大のメディアになったテレビは、知識・言語・感覚を平準化させ、自由と平等を社会に浸透させたが、その反面、最大公約数を優先させる会社社会を助長し、個人の成長欲求をそぐ働きもしてきた。マルチメディアは、個人の視点に立ち返って、社会を創り変えるきっかけにもなりうる。一人ひとりの人間を際だたせる次世代のメディアには、それだけのポテンシャルが隠されているはずである。

清水計宏
Text by KAZUHIRO SHIMIZU

マルチメディアビューアーとしてのCD-I

現在、各オーディオ、家電メーカーがしのぎを削って開発しているのがこのCD-Iである。ソニーが他社に先駆けて発表したこのポータブル型はカラー液晶モニターを装備し、ビデオ出力も備えたマシンである。『データディスクマン』をより未来に近付けた形として作り出されたこのタイプはCD-Iの標準機として定着し、我々の生活を変えていくだろう。他メーカーの製品もリモコン付き、テレビチューナー付きなど様々なラインナップが考えられている。詳しくは36・37ページを参照。

Super Famicom

スーパーファミコン

やっぱりダントツ性能も価格も文句なしの家庭用ゲーム機

DTA DESK TOP AMUSEMENT
NEW SOFT & NEW HARD INFORMATION

ステレオサウンドと画面の美しさが、ゲームのおもしろさをアップ。大人も楽しめる、ホームエンターテインメントのステイタスを確立したスーパーファミコン。

機能、価格、ソフトどれをとっても納得の一台

任天堂の技術力を結集して作られた『スーパーファミコン』（SFC）は、ファミコンのノウハウを生かし職人的でさえある技で設計されている。回転拡大機能やモザイク効果などさまざまな能力を秘めたロム、アーケード用ゲームマシンとパーソナルコンピュータとの妥協点ともいえる性能はスペック発表時にマニアや関係者をうならせた。まさにスーパーの名前にふさわしいハードである。発売当初は品薄で混乱を呼んだが、現在は安定した供給がされており、だれでも手に入れることができる。

周辺機器も続々と発売さらに充実する〈スーパー〉な環境

発売から一年たっている現在、周辺機器事情はCD－ROMなどが話題に上がっているが、現在、任天堂からリリースされているのはケーブルを中心とした物のみ。サードパーティからはジョイスティックを中心とした周辺機器が発売になってきている。

『JBKING』■（株）HAL研

発売中
9800円

Super Famicom
標準価格 25000円

スーパーファミコンの脇を固める任天堂ソフト

（右）任天堂の看板スターが想像を越えた活躍をする『スーパーマリオワールド』はツボをおさえた爽快感。
（上）超スピードレースゲーム『F－ZERO』はファンが多い
（中）新ゲームをパソコンからすばやく移植。『シムシティー』

91年末からソフトラッシュが！

いつ出るかいつ出るかと話題の的だったスーパーファミコン（以降SFC）が、デビューを飾ったのは、90年11月21日のこと。発売から1年が過ぎた今、販売台数は180万台。満1周年を期してリリースされる大物『ゼルダの伝説／神々のトライフォース』で対応ソフトの数は39タイトルになる。が、構想発表から発売まで、ずいぶん間があいたおかげで、高性能を謳い文句にしたPCエンジンやメガドライブに先を越され、先行きを危ぶむ声が多かったのも事実。

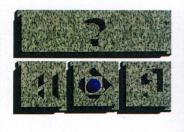
しかし、そこは老舗の実力、ファミコンで培われた経験とセンスがものをいい、たちまち先行集団に追いついてしまった。

互換性はないものの、「あのファミコンの上位機種」というブランドイメージはやはり強力。しかも発売と同時にリリースされたソフトラインナップの充実は任天堂ならでは。『スーパーマリオワールド』で馴染み客をひきつける一方、グラフィック重視の『F－ZERO』で、回転縮小機能など、ハードの威力を見せつけてファンの度胆を抜く。過去にも、新しいハードを出すたび「ファミコンとマリオ」「ディスクシステムとゼルダ」「ゲームボーイとテトリス」と、超強力ソフトとのカップリングで成功をおさめてきた任天堂のノウハウがみごとに生かされている。ちなみにPCエンジンのデビューソフトは『上海』『ビックリマンワールド』、メガドライブは『スーパーサンダーブレード』『スペースハリアーII』。くらべてわかる、任天堂ソフトの底力というべきか。その後のラインナップを見ても、おとなのユーザーには話題の『ポピュラス』『シムシティー』、RPGファンには『ファイナルファンタジーIV』と、ほぼすべてのゲームユーザーの期待に応えてそのたびに販売台数をのばしてきた。

さて、CDロム発売時にはどんな作戦で来るのか？

ファイナルファンタジーIV

91年7月19日発売
8800円

もともとFCで発売されるはずだったシリーズ4作目が急遽SFC対応に路線変更。飛空艇や戦闘シーンの派手なグラフィック、室内の柱時計の動きなどの行き届いた演出はSFC版としてファンの期待を裏切らなかった。また賛否両論だった転職（ジョブチェンジ）、武器ごとの熟練度なども、SFC版第1弾と割り切って削除。ビギナーでもシナリオに没頭できる大成功のRPGに。
■スクウェア

Super Famicom

遊びの甘い辛いを知り尽くした、王者の貫録十分ソフト。

感動のRPGシリーズ第5弾、ついに登場か!?

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

■エニックス／発売日未定／価格未定

今さら「社会現象を巻き起こした云々」というのも恥ずかしい、日本のコンピュータRPG育ての親、『ドラゴンクエスト』（以降DQ）シリーズ。販売本数がⅠで135万本、Ⅱが230万本、Ⅲ350万本、そしてⅣは300万本とトップクラスを走り続けてきた。シリーズを重ねるごとに事前情報を求めるファンの声が大きくなっているが、現在までに発表されているのは「天空の花嫁」というサブタイトルと、メインキャラクターと予想される4枚の鳥山明によるイラスト、戦闘シーンの仮想画面と数点の敵キャラのグラフィック。ストーリーやキャラクターの正体は発売が間近になってからのお楽しみ。早く知りたいという心理もわからないではないが、あまりせっついて、読む前にミステリーの犯人がわかるようなことになっては元も子もない。

『ファイナルファンタジーⅣ』（以降FFⅣ）発売直前の新作発表会で、熱心に『FFⅣ』をプレイする堀井雄二氏の姿が目撃されているが、『FFⅣ』の登場で『DQⅤ』も油断できない状況になったのは確か。音楽面は、エニックスが以前に発売した『アクトレイザー』のノウハウが活用できるはずなので、すぎやまこういち氏のシンフォニック・サウンドがかなり正確に再現されると見て間違いないだろう。注目点はもちろんグラフィック。比較的アニメっぽい2次元キャラで作られてきたDQシリーズだが、SFCのグラフィック機能をどう作品に反映していくかに興味は集まる。『DQⅤ』初登場のキャラクターやイベントも期待できるが、むしろシリーズおなじみのスライムやカジノ、各地の王様などがどのようにリニューアルされるか、といったようなグラフィックの改革もファンの格好の話題になっている。

しかし、悩んだら悩んだだけ、ユーザーの期待を上回る『DQ』を発表してきたチームである。さらに、一般にシリーズものは回を重ねるごとにマニア性を深め、それが皮肉にもユーザーを絞り込んでしまうものだが、『DQ』にはそれがない。現在、発売は92年春頃と見られているが、『DQⅣ』以上のユーザー・フレンドリーなシステムとSFCの機能を最大限に生かしたグラフィック、原音に忠実なサウンドで私たちの前に姿を現すに違いない。

と、ここで最新情報が入った。『DQⅤ』ではモンスターを仲間にする戦闘システムが導入されるのだ。仲間にできるモンスターは何と50種類以上。もちろん戦えばレベルアップするし、武器や防具も装備できる。そしておなじみのAI戦闘で特殊能力も使えるというから今から楽しみである。

英国生まれのブラックアクション!!

レミングス

■サン電子／91年12月18日発売／8500円

テトリスの大ヒット以来、次から次へと襲ってくるアクションパズルと戦いつづけ、まぶたの裏に幾何学模様が焼きついてしまった今日この頃、ついにアクションパズル・ゲームが海に向かって死の大行進、集団入水自殺に走ることになった。朗報である。

この『レミングス』、オリジナルは英国製アミガ対応ソフト。ひたすら海に向かって直進する、レミングの大群を一定ノルマ以上ゴールに導けば一面クリア――と、ル

新・ゼルダの伝説

『ゼルダの伝説』といえば、アクションRPGの元祖。86年、ディスクシステム発売と同時にデビュー、独特のマップ設計と即プレイできるシステムで大ヒット、アクションゲーム一色だったファミコン界に旋風を巻き起こした。あれから5年。SFCの格段に進歩したグラフィックで、待望の新作が登場。愛されてきた『ゼルダ』のポリシーはそのままに、イベント、キャラの表情、敵のバリエーションなどSFCならではの演出がありそうだ。■任天堂

91年11月21日
8000円

キャプテン翼Ⅲ

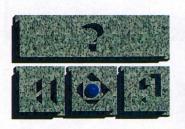
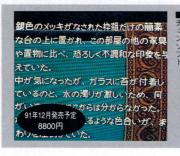
Ⅰ～ⅡはFC版。人気漫画のゲーム化という有利な立場に甘えず、運動神経に頼らないサッカーゲーム、コマンド形式のスポーツ・シミュレーションというまったく新しいゲーム・システムを開拓。原作の漫画のブームが終わった今でも、ゲームの人気は衰えない、普通では考えられないヒットシリーズとなった。Ⅲではグラフィックシーンやシナリオの強化が期待されている。アンチ・スポーツゲーム派でも必ず楽しめるはず。■テクモ

←写真はファミコン版のものです。

●『I』ではRPGを世に送り出し、『II』でパーティ制を導入、『III』で職業とパーティの自由度を、『IV』ではストーリーの5章構成、最大10人パーティの大所帯…。『ドラクエ』の進化は、そのままファミコンRPGの進化だった。そしてスーファミに登場した『V』のニューシステムはモンスターのパーティ参加。ストーリーを重視のRPGとしてはむしろ本道かも？画面写真だけでも期待はふくらむ。

ールだけ聞く分には実にたわいのないゲーム。ステージごとに設定されたマップ上を危険地帯へ向かって行進するキャラクターをプレーヤーは『通行止め』『抜け穴掘り』『架橋』その他の指令を出し、群れの流れをコントロールする。と、これだけのことなら、キャラクターはべつにただの丸や三角でもよさそうなものだ。ところが、かの有名な「死の行進をするレミング」を主人公にしたおかげで、『レミングス』は、「ビートルズ以来のイギリスからの脅威」とアメリカのゲーム誌で熱狂的に報じられるほど、恐ろしくチャーミングなゲームになったのだ。

なんといっても、話題の的はレミングの「自爆」。仲間をゴールに導くため、その破壊力を利用して障害物を爆破したり、面クリアのため、もはやゴールにたどり着くことのできなくなったレミングに指令を与えたりするのだが、自爆指令を受けたキャラクターは、「えっ、うそ、まさか!」という顔になり、恐怖に身をすくませ、ついに木っ端微塵。アミガ版では、ご丁寧に「Oh!No!」の叫び声まで聞くことができる。

パソコンでは、PC98、X68への移植版がリリースされる予定だが、SFCをはじめとする、日本発売バージョンの移植は忠実そのもの。レミングたちのこういう細やかな表情のおかげで、全120ステージのたんなるアクションパズル・ゲームだということを忘れて抱腹絶倒してしまう。

弟切草(おとぎりそう)

ドラゴンクエスト・プログラム担当のチュンソフトと中村光一が送るサウンド・ノベル…つまりテキストアドベンチャー。モニターに映る小説を読む…地味な印象だが、音声、読者のペースにあわせた展開、各所に配備されたアドベンチャー要素、プレーヤー次第のマルチ・エンディング、画面演出、そして普通の小説ではありえない読者"プレイヤーの集中力が意外な効果を生み出すかも。

■チュンソフト

91年12月発売予定
8800円

発売日・価格未定

遙かなる冒険への誘い…

※画面写真はドラゴンクエストⅣのものです。

RPGの楽しさは、別の世界で生きること——。

あなたの知らない世界で、
あなたは新たな生を受け、
見知らぬ世界の旅に出る。

人を知り、謎を解き、
怪物達と戦って、やがて
あなたは強くなる。

あなたの剣の一振りは、
向かい来る敵をなぎ倒し、
あなたの魔法の一撃は、
怪物達を焼き払う。

そして知るだろう。
見知らぬ世界の数々の謎を、
共に戦う仲間達の信頼を、
町の人々の尊敬を…。

——そしてあなたは勇者となる。

史上最強のRPG、ドラゴンクエストシリーズ

エニックスは、一部のマニアの物だったRPGを、誰にでも楽しめる本格的RPGとしてドラゴンクエストを制作し、世に送り出しました。

あれからもう5年。RPGという言葉も世の中で定着し、多くの人々が気軽にドラクエの世界を楽しむようになっています。

ゲームデザイナーの草分け的存在、堀井雄二の手による壮大なシナリオと天才まんが家、鳥山明の描き出した多くのモンスター達。数々の名曲で知られる作曲家、すぎやまこういちの情景豊かなサウンド、そしてドラクエシリーズ全てにおいて、高度なプログラムを作成し続けたチュンソフトの造り出す仕掛けの数々……。

この贅沢なスタッフによるゲームだからこそ、ドラゴンクエストは史上最強のRPGなのです。

他の追従を許さない史上最強のエンターテイメントゲームドラゴンクエスト。

——今スーパーファミコンの力を得て、さらに壮大なドラマが始まろうとしている…。

株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F お問い合わせ先／03-3371-5581 ☆電話番号は正確にお願いします。☆

熱中シューティング スーファミに登場

アーケード版、メガドライブ版と根強い人気を誇っている『サンダーフォース』のスーパーファミコン版が登場する。

『サンダースピリッツ』は『サンダーフォース』シリーズの最新作にあたる。パワーアップをしながら巨大な敵を次々と倒していくという横スクロール型の爽快感とスピード感溢れるゲーム。スーパーファミコンのグラフィックでプレイできるのが楽しみな一本。■東芝EMI

91年12月21日発売予定
8600円

最終兵器の謎を追うストーリー重視のゲーム

あのガイナックスの制作協力のもと、一流のアニメスタッフが作っているのが、この『超攻合神サーディオン』。ストーリーと演出に力を入れたアクションゲーム。プレイヤーは4種類のロボットを操りながら、謎の侵略者と戦い、敵の正体と天才科学者が敵の星に撃ち込んだという最終兵器「サーディオン」の謎に迫っていく。ゲームファンはもちろんアニメファンにもこたえられない内容だ。■アスミック

92年3月発売予定
8800円（予価）

スクウェアのニューウェーブRPG

『ロマンシング サ・ガ』はスクウェアの新しいRPGとして登場。いままでの『ファイナルファンタジー』シリーズとは異なったアプローチで楽しめる作品になりそう。8人のキャラクターの中から主人公を選び、自由に物語を展開していける「フリーシナリオシステム」がこのゲームの特徴のひとつ。これはどういう道筋を通っても最終目的が達成すればゲームクリアできるという新しいシステム。■スクウェア

91年12月発売予定
価格未定

プロレスファン必見本格バトルゲーム

スポーツゲームでは定評のあるヒューマンの『スーパーファイヤープロレスリング』は究極のプロレスともいうべきノリ。

21人のレスラーがそれぞれ20数種類の技を駆使して戦う。また、相手が流血したりと演出効果も抜群。初心者向けのレスリング道場やオープン戦、エキシビジョンマッチ、イリミネーションマッチ、公式リーグ戦とルールや設定も豊富で飽きが来ない仕上がりである。■ヒューマン

91年12月発売予定
8500円（予価）

ナムコの参入第1弾主役は音波怪獣

ナムコのスーパーファミコン参入第一弾『スーパーワギャンランド』は全42ステージを舞台にしたアクションゲーム。自分の声が武器というカワイイワギャンが島の仲間を助けるために大奮闘。通常のアクションでありながらボスキャラとの対戦はクイズやシリトリといったパネルゲーム。とくに話題なのはスーファミの機能を生かしたモザイク当てクイズ。大人から子供までグローバルに楽しめる内容のゲーム。■ナムコ

91年12月13日発売
8300円

バンプレストの18番新型戦争ゲーム

「マジンガーZ」「ガンダム」「エルガイム・ドラグナー」といったアニメロボット軍同士を戦わせる『バトルコマンダー』は今までのシミュレーションと違い、兵達に命令を出すと自動的に動き、無茶な命令には脱走で応えるというリアリティ溢れるシステムが投入されている。ヘックスや駒といった概念ではなくキャラクターを動かすという感じだ。内政のコントロールもできる。■バンプレスト

91年12月発売予定
9800円（予価）

コミカルな原始人ジョー&マック

データイーストがリリースする『JOE&MAC～戦え原始人』はシンプルで誰にでも楽しめるアクションゲーム。別の部族によって村からさらわれてしまった女の子達を助け出すのが目的。ハンナバーバラの「原始家族」ノリで派手なアクションが展開する。2人用プレイにはお互いに協力し合う2プレイと、邪魔をし合うこともできるスーパー2プレイモードがあり、ゲームの幅を広げている。■データイースト

91年12月6日発売
8500円

闇の皇子と光の勇者いま蘇る伝説

『ラグーン』はパーソナルコンピュータX68000版として発売されたアクションRPG。今回ケムコがスーファミに移植することになった。ビジュアル重視のゲーム性と重厚なサウンド、テンポよく進むストーリーとパソコン版でも評判だった部分を生かしつつ、ユーザーの声を聞き細かい部分でいくつかの改良が施されている。『ドラクエ』や『FF』といったシリーズが退屈なユーザー向けの良作。■ケムコ

91年12月13日発売
8500円

究極のシステムアメリカ産RPG

『ダンジョンマスター』はいままでのRPGと違い、実際の人間の行動をリアルタイムでいかに表現するかを追及したゲーム。地下洞窟の中を探検しながら、カオスという邪悪の化身を撃退する。こちらがもたもたしていると敵にやられてしまうのだ。アメリカで発表されるやその年のゲーム賞を総ナメ。日本のパソコンにも移植されファンも多い。スーファミ版も大いに期待できる。■ビクター音産

91年12月20日発売予定
9800円

PCエンジンで もっともっと遊べる 小さな秘密兵器がコレ

PCエンジン DUO

元祖CD-ROMが進化！

ゲーム機の中で、ファミコンと双壁を成す存在としてその名を駆せているPCエンジンだが、その最大の特徴として挙げられるのが、世界初のゲーム用CD－ROMシステムを搭載できることだろう。それを早期にPCエンジンが採用できたのは他のハードに比べ、非常に高い拡張性を重視した設計になっているからであった。

そのCD－ROMシステムがスーパーCDロムロムとしてパワーアップされた。RAMの容量が3倍以上になり、データの読み込み回数が格段に減ったことによって、ゲームをより円滑に進めていくことが可能になったのだ。

DTA
DESK TOP AMUSEMENT
NEW SOFT & NEW HARD INFORMATION

読込み時間のイライラが4分の1まで解消。
洗練されたデザインフォルムが美しく、
すっきりとした使い心地も快感。
ハイクオリティなサウンド再現で、ゲームの限界に挑戦！

いままでのシステムでスーパーCDロムロムを楽しむには

今後主流となるスーパーCDロムロムだが、現行のCDロムロムを強化して楽しむことも可能だ。いままでのシステムカードに変わってスーパーシステムカードを差し込むだけでいい。実に簡単だ。

91年10月25日発売
9800円

Duo
標準価格 59800円

大容量となったCDロムロムの可能性を探る

●CD－ROMの大容量化により、膨大なデータを必要とするアニメーションの多用が可能になった。「R－TYPE」などのシューティングゲームの合間にも使われ、ゲームを盛り上げる。「天外魔境II」では実際のアニメ顔負けのシーンもある。

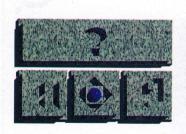
洗練されたデザインが変えるゲームの概念

世界で初めてゲーム専用機用のCD－ROMとして発表され、日本はもとより、世界中で最も売れているCD－ROMメディアとして常に注目を集めていたPCエンジン用CDロムロムにニューバージョン『スーパーCDロムロム』が登場した。これはこれまでのものの上位機種ではなく、互換性を持つ後継機種という扱いになっている。今後は現状の生産ラインをスーパーCDロムロムに切り替えていくという。CDソフトも今後は当然スーパーCDロムロム対応のものが多くなっていくだろう。しかし、これらはいまのCDロムロムのままではプレイすることができない（その逆は可能）。

　これらをバックボーンとし、満を持して登場したスーパーCDロムロムとPCエンジン本体の一体型ハード「DUO（デュオ）」は基本的にPCエンジンを持ってない人向けに発売されたマシン。もちろん今までに発売されているカード型ソフトやCDロムロムソフトとも互換性があり、ノートパソコンなどと同じコンパクトなA4サイズにまとめられた本体は、ゲームマシンとは思えないほど洒落たAVライクなデザインで高級感を出している。このマシンは別売りの液晶モニターやバッテリーパックを使用することによって、ラップトップ感覚で、場所を選ばずにどこでも楽しむことができるようになっている。ゲームがテレビを離れるという新しいコンセプトを持ったハードなのだ。

　もちろん音楽用のCDプレーヤーとしても使用は可能で、今まで思いも付かなかったような新しい楽しみ方が見つかるかもしれない。

　一方、すでにCDロムロムシステムを持っている人に対してもキチンとフォローがされており、スーパーシステムカードというユニットを入手するだけでOK。お手軽にパワーアップすることができるのだ。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

人気パソコンゲームの移植版だが、スーパーCDロムロムならではの超大作RPGに仕上がっている。摂政アクダムに王国を乗っ取られた幼き王子セリオスが、10年後、たくましく成長し、悪の摂政に王国を取り戻すための戦いを挑むという壮大なサーガになっていて、ストーリー重視の作りといえよう。しかし戦闘などにも工夫が凝らされ、オートバトルモードなど新機軸の採用でRPGとしての面白さも増している。■ハドソン

PC Engine & Super CD ROM² 'DUO'

次から次へと飛び出すミラクルワールドを探索しよう！

TVゲームがアニメを超えた!?
天外魔境II 卍MARU

■ハドソン／91年末発売予定／予価7800円

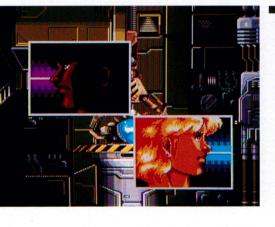
世界初のCD－ROMゲームだった前作『天外魔境』の続編が登場する。今回はスーパーCDロムロムの長所である大容量を生かし切った、アニメに迫る高密度なビジュアル、壮大なストーリーのRPGとして底知れぬパワーを爆発させる。CD－ROMならではの演出としてキャラクターがアニメのように動き、しゃべり、効果音がリアルに入る。物語を盛り上げる音楽は「ナウシカ」や「ラピュタ」で有名な久石譲氏が担当。キャラクターの声を担当する声優陣も永井一郎、岸田今日子、内海賢二、白石冬美、池田昌子、などといった有名どころが勢ぞろいした豪華な作りになっている。製作資金は映画並みといわれる超大作だけに一見の価値はあるはずだ。

物語の舞台は宇宙の創造主の子、マリとヨミが地球に作りだした世界「ジパング」である。主人公は「火の一族」の末裔、戦国卍丸。火多国白川村のガキ大将だ。1千年の昔、伝説の地底国「根の国」の地上侵略を食い止め、地底に咲くといわれる魔の「暗黒ラン」を7本の聖剣をもって地下深く封じ込めたのが「火の一族」であった。しかし、千年の時を経た時、不幸な事件により聖剣による封印が解かれ、魔の「暗黒ラン」は再びその姿を地上に現わすこととなる。ジパングの西半分を制する大和の国の支配者、タイクーンが腹心の部下である3人の博士の『7本の聖剣を抜いて「暗黒ラン」を解放し、その力を使えばジパング全土を手中に治められる』という言葉を信じて7本の聖剣をことごとく抜いてしまったのだ。封印を解かれた「暗黒ラン」は再びその触手を地上へとのばし始めた。卍丸の村をも襲い、村人達を次々と焼き殺していく。卍丸の前に「暗黒ラン」の中から「根の国の者」と名乗る3人組が現われ、母と村人を助けたければ両面窟までこい、というのだ。卍丸はひとり意を決して母と村人を助けるために両面窟へと向かう…。といったファンタスティックなストーリーがダイナミックに展開していく。

ゲームの舞台となるマップの大きさや満載されたイベントの数々も今までのものの比ではない。厚みのあるストーリー展開と謎ときの妙は心を引きつけて放さないだろう。ゲームのシステムでも戦闘シーンなどでは今までにない画期的な新方式によってキャラクターの個性が強調されているというから、楽しみである。

スーパーCDロムロム対応ソフトの今後の可能性を占う上でも大きなポイントとなる超大作だけに、CDロムロムを持っている人は是非ともチェックを！

あのスーパーゲームが一つになった!!
R-TYPE
COMPLETE CD

■アイレム／91年12月発売予定／価格未定

PCエンジン初期に登場したシューティングゲームの中でも名作の誉れ高い、あの『R－TYPE』のI（前編）II（後編）が1枚のCDに収まっての登場。以前はHUカード2枚でのリリースだったが、大容量のスーパーCDロムロムならではの豪華なカップリングといえるだろう。無敵のフォース、波動砲、巨大戦艦など、数々の新機軸を生みだし、その後のシューティングゲームに多大な影響を与えた、『R－TYPE』はもともとアーケード版からの移植。

プリンス・オブ・ペルシャ

クネクネとしたリアルでどこかコミカルな主人公の動きで、世界中でパソコン版が大ヒットしたアクションゲームのCDロムロム版の登場である。迷宮を進み、ギロチンや針山などのトラップを抜け、行く手に立ちふさがる敵を倒していく。まるでインディ・ジョーンズばりの冒険映画ノリでゲームは進んでいく。全12ステージには数々の謎が隠されている。とにかくキャラクターの動きが秀逸。楽しくプレイしたい人向けである。

■リバーヒルソフト

ポピュラス・ザ・プロミストランド

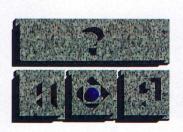
神と悪魔の戦いをテーマとした異色ゲーム「ポピュラス」のスーパーCDロムロム版。原版からの完全移植での495面のステージに加え、ステージオプションとして発表された「プロミストランド」版の495面もカップリングされての全990面というCDロムロムならではの大容量、そして豪華なビジュアルでの登場となっている。また原版にはなかったコミカルなオリジナル画面も用意され、飽くことなく楽しめることは必至。■ハドソン

●魅力的なキャラクターたちがアニメーションで動き、そしてしゃべる。　今までのゲームでは考えられなかったような演出方法で彩られた壮大なファンタジック・ストーリーの展開は「一見の価値あり」だ。ゲームとは思えない豪華な声優陣の起用で個性きわだつキャラクターたちはきっとプレイヤーを魅了するはずだ。CD音源の効果音で臨場感は抜群、ゲームを終えた後は大作映画を見終わったかのような心地よい気分とゲームならではの満足感を同時に味わうことができるだろう。

いままでハドソンソフトの手によって移植されていたが、今回は大元のアーケード版を製作したアイレムが自ら製作にあたっている。今回はさらにアニメーションによるビジュアルシーンや豪華声優陣による演出によって、より完璧に仕上がっている。基本的なストーリーは人類と異星生命体との記念すべきファーストコンタクトから始まる。人類の異層次元探査船が未知のメッセージに呼び寄せられ、次元の壁の向こうで見たもの、それはあまりにも危険な負のエネルギーの集合体であった。その猛烈な飢餓感は付近の文明圏を取り込み消化し、それを〈血〉として自らを維持、成長させ、増殖していた。

これら悪しきものどもは「バイド」と呼ばれた。「バイド」に対抗すべく人類は〈R〉TYPEと呼ばれる小型戦闘艇を持って立ち上がったのだ。このような壮大なドラマを背景に、アニメーション、BGMなどでゲームを盛り上げるのだ。これはシューティング系のゲームでもドラマを挿入したり、音楽で盛り上げるなどCD−ROMを効果的に使うことによってその完成度を高めることができるという好例だろう。

『R−TYPE』は難しめのシューティングゲームであるから、この手のゲームが苦手な人は敬遠しがちだが、難易度が設定できるようになっているから心配はいらない。初心者向けの「イージー」モードを試してみれば誰でも気軽に楽しめるだろう。

キャンペーン版 大戦略II

シミュレーションゲームのファンでなくても名前ぐらいは聞いたことがあるであろう名作ゲーム「大戦略」のパワーアップ版の登場である。今回から8面連続でストーリーの続く「キャンペーンモード」を採用し、いままで以上にストーリーに厚みを出している。ビジュアル面やナレーション、効果音なども大容量を生かししふんだんに使った豪華な仕上がりになっている。キャンペーン面の他、単体マップ40面を収録した大作。
■マイクロキャビン

危険なゲーム!?
すべてにパワーアップ！
←恐怖の大王〝キングボンビー〟。こいつが通った後には、ペンペン草1本残らないと言う…。
あと 2マス
長野
←アロ〜ハ〜／ここは常夏の島ハワイ。こんな所にも目的地駅が／買い占めて巨額の収益をかせげ／
ハワイ
←ドジラVSモモトラマン、両雄の対決／光線発射だ／襲いくるドジラから都市を救え／
←イベントも、もりだくさん／人気のF1レースも楽しめる。F1マシンの華麗なる走りを見よ／
あの「スーパー桃太郎電鉄」が、すべてにパワーアップして帰ってきた！　しかも、恐ろしい新キャラ〝キングボンビー〟を引き連れて…。〝キングボンビー〟には情けなどカケラも無い。容赦なくお金を捨てさり、物件をたたき売ってくる！この恐怖にキミは耐えられるか？
SUPER
桃太郎電鉄 II
グェッヘッヘッ！
ボンビラスの世界では
石にかじりついてでも
ビンボーになるのだ!!
バックアップメモリ
対応ソフト
12月20日発売
希望小売価格
6800円(税別)
恐怖のキングボンビー！
PEACH
HUD
SON
©1991 HUDSON SOFT ©1991 SUMMER PROJECT
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレフォンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福　岡／092-713-9900
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

Enjoy Hudson
PC Engine
危険すぎるほど
び
MR

MEGA Drive & MEGA CD

読み込みスピードがとにかく速い！ゲームはかくあるべき

メガドライブ メガCD

DTA
DESK TOP AMUSEMENT
NEW SOFT & NEW HARD INFORMATION

今、最高の処理スピードを誇る家庭用ゲーム機メガドライブとの組み合わせで、MEGA-CD。待ち時間の短縮が、ゲームの楽しさを倍増してくれること間違いなし。

Mega Drive
標準価格 22000円

Mega Drive CD
標準価格 49800円

驚異の高性能CD-ROMその実力は

メガドライブ用のCD―ROMユニット「メガCD」では、CDへのアクセス時間の短縮や1度に読み込むデータ量を増やすことによって、CD―ROMの弱点とも言えたアクセスタイムのロスをかなりのレベルでクリアしている。これによりスピーディで快適にゲームが楽しめるというわけだ。

このほかに最近注目の「拡大、縮小機能」「2軸回転」といったグラフィック的に見ごたえのある性能を追加して、他機種の追随を許さない高性能を誇っている。デザイン的にもゲーム用CD機初のフロントローディングを採用し、8センチ、12センチCD共に使用可能な音楽用プレーヤーとしても高性能を発揮する。

シューテングならこいつにお任せ。

高速シューティングゲームなどを楽しむにはこの『メガパッド』がおすすめだ。標準仕様のジョイパッドを上回る操作性と3つのボタンそれぞれに対応した連射機能の他、スローモーション機能も搭載している。

■アスキー

発売中
2980円

アクションゲームも大容量でがんばる。

●アクションゲーム、シミュレーション、RPGと、さまざまなジャンルのソフトラインナップが発売を控えている。どれもCD－ROMの大容量を生かした傑作ぞろい。いまから発売スケジュールをチェックしておきたいところだ。

CDでメガドライブの逆襲がはじまる！

ゲーム機にもニューメディアの波が訪れている。メガドライブにも新たにCD－ROMシステム「メガCD」が12月に登場する。CD－ROMの最大のメリットはいままでのカセットにして100本分以上の大容量、そしてデジタル音源による最高レベルのサウンドを楽しめる点だろう。大容量なだけに作りの凝った大作ゲームの登場が期待される。また効果音やBGMをCDから再生することによって、いままでのコンピュータミュージックに加え、録音された生音でゲームを盛り上げることも可能となった。メガCDは後発機だけあって、従来のCD－ROMの欠点の数々を解消したものになっている。ゲームをしていて一番気になる読み込み時間の長さをわずかコンマ8秒におさえ、CD－ROMの「宿命」ともいわれた読み込みエラーを耐震性の良いフロント・ローディングを採用することで最小限に押さえている。またメガドラならではのスペックとして、コンピュータの心臓部といわれ演算処理などをつかさどるCPU（中央処理装置）が、本体のほかCD－ROMの側にも搭載されているため、複雑な処理も2つのCPUで分担して行なうことができる。このため、今まではCDからデータを読み込んでいる最中には音楽などすべてがストップしてしまっていたのだが、片方のCPUにデータの読み込みをさせている間に、もう一方のCPUに音楽を流させるといった事が可能となり、盛り上がっているゲームのテンションを中断することなく維持できるようになったのだ。これらの要素とCDならではの大容量を考えたとき、メガCDの可能性はどこまでも広がっていく。またメガCDの価格は49800円となっているが、オーディオ用のCDプレーヤーとしても高性能を誇っており、そのスペックを考えると実に安い買い物といえるだろう。

聖魔伝説3X3EYES

「ヤングマガジン」誌で連載中の高田裕三原作の人気漫画『3X3EYES』がメガCD専用の大作RPGとして登場する。コミックに忠実なストーリーでのゲーム化だが、単なるRPGではない。ビデオアニメにも劣らぬ約30分もの長時間におよぶアニメーションシーンをはじめ、声優陣にもオリジナル・ビデオ・アニメで活躍したメンバーを起用するといった熱の入れようである。はやくも超大作の呼び声高い期待の一本と言えるだろう。■SEGA

MEGA Drive & MEGA CD

臨場感を全身に感じながら、プレーする醍醐味を味わう。

大スケールの戦国大河シミュレーション
天下布武

■ゲームアーツ／91年12月発売予定／価格未定

ゲームタイトルの『天下布武』とは織田信長が使った「天下に武を布く」、つまり武力によっての天下統一を意味する言葉だ。ゲーム内容はプレイヤーが戦国時代の武将となって、天下統一を目指す、いわゆるシミュレーションゲームとなっている。

織田信長の言葉がタイトルになっているが、特に信長が主人公というわけではない。もちろん信長としてのプレイも可能だが、それ以外の武将となって「天下布武」を目指すことができる。シナリオは桶狭間の合戦、長篠の合戦、本能寺の変、そして関ケ原と全部で4つ用意されている。CDならではの大容量を生かした「リアル」さがウリの本格派シミュレーションであるから、プレイヤーは歴史上の人物になりきってプレイできるだろう。ゲームの展開はかなり史実に忠実な作りになっている。登場する武将は総勢1200人以上にのぼり、日本各地に実在した武将が、実在した年代に登場してくる。これだけでも歴史に詳しい人なら楽しめるはずだが、その上、すべての武将に顔のグラフィックが用意され、ひとりひとりに思考ルーチンが設定されているというから驚きである。ゲーム中に起こる事件などのイベントなども数多く用意されているが、その多くは史実に基づいており、歴史の勉強にも役立つかもしれない。また季節や天候などに関してもリアルに設定されており、たとえば東北地方は冬になると大雪に見舞われるとか、秋には台風が訪れるなど、実際の天候を参考にしている。これ以外にも朝、昼、夕方、夜といった時間の経過もシミュレーションされていて、これらは普段の内政や合戦などにも影響を及ぼしてくる。このほかにも配下の大名の病死や独立、敵への寝返りなどのイベントも豊富に用意されており、天下統一のドラマを盛り上げる。このゲームの特徴はコマンドの数が多いこと、つまり自由度が広いということだ。強力な武力だけでは天下を統一することは到底不可能だ。自国の内政、諸国との外交手腕なども重要な要素となってくるのだ。ときには他国の武将に「贈り物」を献上したり「同盟」を結んでの保身なども長い目で見れば天下統一のため必要なのだ。また部下達にも気を配って、「恩賞」や「褒美」を与えないと足元をすくわれることもある。このような幅の広いコマンドが30以上も用意されている。これらをバランスよく使い、国力を上げ、武装を強化して天下を狙うのだ。ゲームの楽しみとなるポイントはなんといっても合戦の場面だろう。9種類の陣形を組むことができ、今までのシミュレーションゲームでは成しえなかった知的な戦闘が楽しめるはずだ。

ヘンテコリンな奴らのヘンテコリンな冒険物語がゲームになった!
惑星ウッドストック
～ファンキー・ホラー・バンド～

■SEGA／12月発売予定／価格未定

注目のメガCD第一弾は、コミカルな宇宙人たちが主人公のRPGだ。6人の一風変わった宇宙人たちは大の音楽好きでロックバンドを組んでいる。それが『ファンキー・ホラー・バンド（以降F・H・B）』だ。昨年10月にビクター音楽産業がデビューさせたロックバンドなので、既にCDやビデオなどが発売されているから知っている人もいるかもしれない。今回はそのバンドのメンバーが活躍するオリジナルストーリーのロールプレイングゲーム（RPG）なの

ダークウィザード
—蘇りし闇の魔導士—

『ダークウィザード』はまったく新しいジャンルのRPGといっていいだろう。いままでのRPGはテキスト型の「ドラクエ」タイプ、とアクション型の「イース」タイプのどちらかに分類される。このゲームはあえてそのどちらでもない新しいRPGカテゴリーを創造しているのだ。これは「フォーメーションRPG」とよばれる。また主人公が複数用意されていて、選んだキャラによって話の展開が変わるマルチシナリオシステムを採用している。

■SEGA

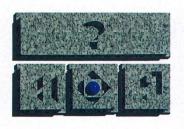
LUNAR

「魔法を使うのは当たり前のことといったファンタジックな世界を舞台に展開するストーリーはより深く掘り下げられており、ゲームというより、物語に近い。キャラクターたちの個性も細かく描写されており、まるで映画や小説を見ているようにゲームが進み、しかもそれに参加できる。これはまさにコンピュータRPGの醍醐味といえるだろう。少年たちの壮大な冒険譚を思う存分楽しんで欲しい。

■ゲームアーツ

●一口に大容量といってもはたしてどのくらいすごいのか分かりにくいものだ。『天下布武』の場合、実写によるアニメーション処理の場面が用意されているが、それらのデータ量は普通のゲームカセットにして96本分にも値するのだ。その上CD音源による最高のクオリティを誇るBGMや効果音なども収められているのだから、どれだけすごいか分かるだろう。これからはCD—ROMが主流になっていくはずだ。そうなったとき『天下布武』はその標準になるべきソフトと言えよう。

だ。しかし主人公、つまりプレイヤーは彼らF・H・Bと知り合った少年、という設定になっている。F・H・Bのメンバーは主人公ではないわけだがプレイヤーの冒険にいろいろと影響をあたえていくだろう。ちょっとヘンテコではあるが、ロックバンドがメインのゲームだけにそのサウンドには自然と期待が集まる。ゲーム業界初のミュージカル的エンターテインメントを演出しているというのも気になるし、F・H・Bの歌なんかも聞けるだろうし、効果音などもいまから楽しみである。ところで肝心の物語の方だが、これも一風変わっていて、すべて音楽に関するもので創造された世界を舞台にした「水戸黄門式オムニバスストーリー」と銘打ってある。ゲーム全体を一つの世界観で統一する従来のRPGとは嗜好を変え、たくさんの独自の世界観で構成する「まぜご飯」的ファンタジーRPGなのだ。しかもそれらに相互の関連を持たせ、テレビの時代劇のような痛快なエンターテインメントに仕上げているのだ。もちろんRPGだから戦闘シーンと呼ばれるものもあるが、これも今までの「やった、やられた」の戦闘とは違った味付けになっている。旋律という方法を用い、攻撃、防御、魔法等の効果を演出し、攻撃方法や戦闘結果に多数のバリエーションをもたせることによって、一種のイベントにまで昇華させている。不思議なF・H・Bのメンバーたちとあいまって、なんだか実に不思議な、魅力溢れるソフトに仕上がっているのだ。

精霊神世紀フェイエリア

物語は精霊の騎士アレフの冒険譚である。ゲームは初心者にもわかりやすいシステムになっていて、従来のRPGの雰囲気を踏襲したつくりになっている。そのうえで新しい試みをいくつも採用しているというから好感が持てる仕上がりになっている。新しい試みのひとつは話が進むにつれて地形変化が起こるというもので、大陸が裂けたり、沈んだり、場合によっては一晩で世界全体の形が変わってしまうといった、大容量ならではの演出が期待できる。
■ウルフチーム

MEGA-CD専用

近日発売 標準価格7,800円（税別）

■登場武将１２００人，そのすべてに個人グラフィック，家紋を用意.

■オープニングデモ，エンディングデモは ゲーム アーツの技術を生かした実写動画を採用.

■メインプログラムで３０メガ，実写映像では８メガＲＯＭ９７個分の大容量を使用．その他ＣＤの生音によるミュージックを収録.

戦国シミュレーション

天下布武

英雄たちの咆哮　　てんかふぶ

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03(3984)1136

GAME ARTS

MEGA-CD専用

近日発売　標準価格7,800円（税別）

■MEGA-CDの大容量，高音質，高画面の特性を生かしたドラマティックRPG！　ついに登場!!
■迫真の戦闘システム，３Dファジーバトル!!
３D戦闘フィールドを個性あるモンスター達が縦横無尽にあばれまくる．
■制作スタッフは，キャラクタデザインに窪岡　俊之，シナリオに重馬　敬，デモンストレーション原画に鈴木　俊二と超豪華．

ルナ―ザ・シルバースター―

メガ・CD専用

CD-I

次世代のオーディオ?
新しいメディアとしての注目株

CD-I
〈シーディー・アイ〉

誰でも扱える超多目的娯楽マシンの登場!

いよいよその全貌をあらわにしつつある、全世界標準フォーマットを持つCD-ROM搭載のマルチメディア・マシン「CD-I」。現在、7つのメーカーがハードを発表しており、どのマシンもクオリティの高い仕上がりとなっているようだ。
完全に家庭に浸透することを前提としたハードであるだけに、各社から発表され始めたソフト群も、かなり娯楽色の強いものが多い。それだけに、その娯楽性を十分受けとめられるだけのポテンシャルを、このCD-Iは持っているといえる。

DTA
DESK TOP AMUSEMENT
NEW SOFT & NEW HARD INFORMATION

本とビデオとCDとゲームが
一つのパッケージになった新しい情報ツール、
CD-I。家庭で気軽に遊びの検索。
情報探しは今、楽しむべきこと、感動すべきこと。

ポータブルとデッキサイズ どちらが主流になる?

CD-Iは現在のところ、ポータブルとデッキサイズのものが各社から発表されている。このどちらが今後の主流になっていくかは、どのようなソフトが登場するかで決まっていくはずだ。操作方法も、マウス派とジョイスティック派に分かれている。

The Palm Springs Open

(c) 1990 American Interactive Media and Fathom Pictures

131 yards

どこまでも『本物』に近い究極のゴルフゲーム

●画面全体が実写で構成されているという夢のゴルフ・ゲームが、この『パームスプリング・ゴルフ』だ。プレイヤーの操作にしたがってキャラクターがグリグリと動くさまは、究極のゴルフゲームという名声を欲しいままにするはずだ。■PIMA

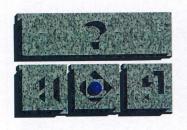
発売日・価格
未定

ゲーム機を超えた存在になるCD-Iの可能性

現在のCD―ROMシーンで、実写を使った動画やすばらしい検索性を持つ、いわゆるマルチメディアといわれている環境をどうすれば手に入れることができるだろうか。例えば、マッキントッシュ・コンピュータのCD―ROMなどは誰でも簡単に扱え、手軽にマルチメディア環境を手に入れることができるが、誰でも簡単に買えるというわけにはいかないだろう。これはフルセットで100万円前後の買い物になってしまうからだ。

もし、どこの家にでもあるTVの感覚で、このマルチメディアを楽しむことができたらどんなにいいだろうか。この要望を満たす可能性が大いにあるハード。それが世界標準フォーマットを持つ、低価格のCD―ROMマシン「CD―I」なのだ。

CD―Iはソニーとフィリップスが中心となって開発が行なわれ、現在では都合7社のハード・メーカーが市場に名乗りをあげている。ソフト関係の関連会社を入れると、全部で215社にもなるという巨大なビジネスマーケットだ。この関連会社の組織は「CD―Iコンソシアム」という名の共同体となっており、ハードとソフトの発展を管理していく存在として機能している。

来年に発売されると予測されるこの新しいメディアは、すでにハードだけではなく、各メーカーから独創的なソフト群が発表されている。CD―ROMの大容量を利用したデータベース・ソフトや、ミュージシャンのプロモーション・クリップを収録したMTV感覚のソフト、サンプリングされた生音と実写を使った迫力あるゲームなど、今から発売が待ち遠しいラインナップが目白押しになっている。これらのソフトによって、今までファミコンなどのゲーム専用機に夢中であった人たちが、ゲームとは違う分野のソフトに接する機会が多くなることは間違いないはずだ。

リアルな実写と音（サウンド）で盛り上がる海戦ゲーム

海上での艦隊戦をシミュレートした有名な海戦ゲーム『バトルシップ』が、CD―Iソフトとして登場する。

見どころは何といっても、画面の左下にたえず表示される実写の動画画面だろう。プレイヤーが敵艦隊に向かって砲撃すると、この画面で実際の戦艦が砲撃する映像が流れ、サンプリングされたリアルな生音とともにゲームを盛り上げてくれる。プレイヤーが何もしていない状態でも、水の音だけは流れ続けているというコリ方も傑作だ。■PIMA

CD-I

テレビ画面で楽しめる、マルチメディア図鑑の興奮。

雰囲気重視の新感覚CD-Iソフト

斉藤由貴『ANNIVERSARY』

■JIM／発売日・価格未定

CD－Iは、どんなところにも瞬時に飛ぶことができるという、ビデオなどのテープ・メディアとはまったく異なったハードである。これは「飛ぶことに意味がある」という、意外な検索性を重要視したメディアだといえるだろう。それゆえ、ミュージシャンの魅力を紹介する、例えばプロモーション的なソフトを作るときには、始めがあって終わりがある従来のパッケージとはまったく違う発想が必要になってくる。

この『ANNIVERSARY』という斉藤由貴の魅力を満載したソフトは、そうした新しい発想を持つ、未来のプロモーション・クリップを予感させるソフトである。

全体に統一された「記念日」というテーマのもと、実力派の4人のイラストレーターが描いたファンタジックなイラストとともに斉藤由貴の朗読が心地よく流れ、4つのショート・ストーリーが展開していく。

もちろん彼女の歌も聴くことができ、CD－Iの特徴である「いつでも好きなところに飛べる」という環境が、見事に実現している。さらに、マルチメディア・ソフトにつきものともいえる動画を完全に捨て去り、逆に静止画を流れるように見せることによって、動画では絶対に味わうことができない映像表現を可能にしているのだ。

斉藤由貴の魅力のなかでも、特に彼女の雰囲気にしぼったというコンセプトが効を奏しており、どうしてもデータベースになりがちな音楽CD－Iソフトの中で、このようなソフトが主流のスタイルになっていくという可能性を感じさせる仕上がりだ。

静止画と音楽、そして朗読という手法により、「雰囲気」という人間の感覚でしか感じることができないものを作品化したこのソフトは、今後登場するCD－Iソフトに大きな影響を与えていくはずだ。

アーケードの名作「ピンボール」の熱い闘い

単純ながら、古くから根強い人気を持ち続けているアーケード・ゲーム、「ピンボール」。この伝統的ともいえるゲームが、リアルなビジュアルとサウンドで楽しませてくれるCD－Iソフトとして生まれ変わった。全部で数種類ある台のなかから好きな台を選ぶことができ、音楽も台によって変わっていく。玉の動きが意外と早く、たかがピンボールとあなどることができない白熱したゲーム展開が楽しめる。■PIMA

人類の文化的遺産を持ち歩く『快感』

アメリカの代表的な博物館である、スミソニアン・ミュージアム。その館内に収められている数々の文化的遺産のうち150点を厳選し、1枚のCD－ROMに収納したソフトが、この『スミソニアンの秘宝』だ。単に情報を見るだけではなく、館内を歩き回るようにして情報を検索したり、勝手が分からない人のために、好きなジャンルを選ぶことができる「ツアー」がつくなど、なかなか芸が細かい1本だ。■PIMA

「ゴルゴ13」をデジタル・コミックで楽しむ

さいとうたかを原作の傑作コミック「ゴルゴ13」が、CD－Iのデジタル・コミックとして登場する。特に好評だった20本のエピソードが1枚のCD－ROMのなかに収録されており、ゴルゴ13の魅力を余すことなく収めた、ファン垂涎の仕上がりとなっている。ドラマが展開していくなかで、随所にちりばめられた迫力ある効果音が飛び出し、見ているものをグイグイと物語の中へ引き込んでいくはずだ。■JIM

F1グランプリの魅力を、徹底解剖！

91年のF－1も、中島引退というニュースを残しつつ、その幕を引いた。そのF－1グランプリのすべて知ることができるというソフトが、この『F－1グランプリデータブック』である。

1987年から1991年までの5年間を、F－1の全チーム、各マシン、ドライバーなどのカテゴリーで徹底網羅し、F－1ファンでなくとも、ついついのめり込んでしまう構成となっている。■JIM

楽しいアニメーションに参加できる、大人も楽しめる魔法のソフト登場！

アニメーションジュークボックス

■PIMA／発売日・価格未定

子供の情操教育を助ける、例えば『できるかな』のような作品・番組というものは、どんなメディアにも必ず存在するものだ。CD－Iもその例外ではないらしく、すでに数本の優秀なソフトが、ラインナップに上がっている。

ここで紹介する『アニメーションジュークボックス』という作品は、そうした企画の中でも飛び抜けた「おもしろさ」を持っているCD－Iソフトだ。この作品の中には、きれいに着色された、いわゆるアニメ番組がいくつか収録されているのだが、従来のビデオのようにただそれを見せるだけに終わらない。その番組の中に登場するキャラクターたちを、自分の好きな色で着色することができるのだ。好みのカラーリングにされてしまったキャラクターたちが歌ったり踊ったりするさまは、まさしくその作品に自分が参加したという不思議な実感をもたらしてくれる。

ポーカー、スロット、ルーレット ラスベガスの夜を日本で気軽に楽しむ

カジノゲーム

■PIMA／発売日・価格未定

ギャンブルを題材にしたゲームというものは、はっきり言って多い。ポーカーやブラックジャック、スロットマシンから、はては競馬に麻雀まで、賭け事というジャンルの中に含まれる「スリル」というゲーム性が、人の心をとらえて離さない証拠だと言えるだろう。しかし、この「スリル」を忠実に再現できたゲームが、今までどのくらいあっただろうか。内容的にはバランスがとれた素晴らしいゲームであっても、ギャンブル特有の緊張感を伝えるソフトはそう多くない。この『カジノゲーム』は、そうした本物の「スリル」を伝えることができる、本場アメリカから来たソフトだ。

スロット、ルーレット、ポーカーなど、カジノにあるゲームはほとんどこのソフト1本で楽しむことができ、しかもその全てが、実写を取り込んだ鮮明な画像で展開していく。それだけに、大金をスッたときの敗北感も本物ソックリだ。

ゴッホの精神を伝える芸術的CD-Iソフト

独特のタッチで有名な、巨匠フィンセント・ファン・ゴッホ。彼の描いた絵画を一枚のCD－ROMに封じ込め、ゆったりとしたBGMとともに楽しませてくれるソフトが、この『フィンセント・ファン・ゴッホ～太陽を刈り取る人～』だ。

CD－Iの持つ豊かな画像表現力を使って取り込まれた芸術作品の数々は、従来の紙メディアによる画集に勝るとも劣らない、深い感慨を与えてくれる。■PIMA

40年にわたるバイクの歴史をこの手に握る！

故本田宗一郎氏の手によって発展した日本のオートバイ産業。この発展は国外のメーカーにも影響を与え、オートバイという乗り物を単なる機械ではなく、人と接するマシンとして成長させた。そんなオートバイの40年にわたる歴史を、たった1枚のCD－ROMに収めた作品が、この『BIKE HISTORY OF JAPAN』。1950年～1991年までの代表的な名車を、約100台見ることができる。■JIM

LD V & LD-ROM

知と美の融合 驚くほど鮮明な映像に、情報の"粋"を見る

レーザーディスクシステム

DTA
DESK TOP AMUSEMENT
NEW SOFT & NEW HARD INFORMATION
GAME PIA

見ること、そして聞くことの美意識を刺激する、一歩進んだ"心に響く"情報ツール。レーザーディスクで体験する美術や文学の散歩道は、家庭で気軽に楽しめる。

LDの高画質を利用した、新しいメディア

高画質の映像とハイクオリティの音声で、ビデオでは実現することのできなかったビジュアル環境をわれわれに提供してくれたレーザーディスク。そのLDをコンピュータと接続し、まったく新しい映像メディアを実現しようというのが、このLD―VとLD―ROMだ。

映像をただ単に楽しむだけではなく、豊富な情報量を誇るデータ・ベース・ソフトやミュージシャンの魅力を、様々な映像で楽しむことができるソフトなど、映像を利用した未来の全能メディアを予感させるハードだ。

デジタルで、アナログ映像をランダムに扱う

LDをコンピュータで操作し、今までのように映像だけを楽しむのではなく、動画を再生できるプログラム・ソフトとして楽しむ。このまったく新しいコンセプトを持つハードは、現在LD―VとLD―ROMの2種類が用意されている。

LD―ROMが、コンピュータ・プログラムをLD上に格納しているのに対し、LD―Vはプログラムをフロッピーディスクに収納して、LDを映像専用として利用している。現在では、従来のLDにディスクを添付するだけでいいLD―Vが主流だが、やがてはフロッピーディスクを必要としないLD―ROMに移行していくはずである。

アナログの実写映像をデジタル・データでランダムに取りだすことができるこの新しいハードウェアは、ゲーム、アミューズメント、教育など、さまざまなジャンルに対応できる可能性を持っているのだ。

独自のアプローチで、18000枚の絵画情報を自由自在に検索する「贅沢」

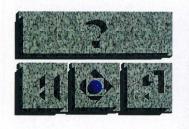
●従来の紙メディアでは、検索するということはすなわちページをめくって「探す」ことである。もちろん目次や色分けされたページなどが用意されている場合があるが、調べた項目を関連づけて考えるとなると、これはもう自分で書き出すしかない。しかし、この『ルーブル美術館』というソフトは、素材や技法、時代、スタイルなどのさまざまな視点から18000枚の絵画情報をランダムに取り出すことができるのだ。このアクセス性がＬＤ－Ｖの持つ大きな長所の一つである。どんな人でも簡単に、どのような視点からでも情報を引き出すことができるこの操作性は、今後のソフトウェアに要求される一つの条件になっていくはずだ。

すべてのジャンルを、飲み込んでいくメディア

数年前から日本のオーディオ・ビジュアル・シーンに、「高画質時代」という言葉が根づきはじめた。テレビやビデオなどの各メディアが、ハード、ソフトともに業務用機器のクオリティに迫る勢いで進歩し、鮮明な画像を求める風潮が、実に一般化してしまった傾向がある。そこで登場したのがレーザーディスクだ。

ビデオでは得られなかったシャープな画質、ＣＤと同じく見たいシーンを高速で検索することのできるフレキシビリティ、そして虹色に輝く円盤の中に、１本の映画が収まっているというステイタスが人気を呼び、映画を鑑賞するのにもっとも適したメディアとして家庭の中に浸透していった。

そして今、このレーザーディスクがコンピュータとのカップリングにより、「見る」「聴く」だけのメディアから「参加し、自分で選ぶ」メディアに急成長をとげたのである。すでにレーザーディスクのリード・メーカーであるパイオニアから、ＡＶシーンの未来を予感させるソフトウェアが数多くリリースされており、ＬＤ－Ｖ＆ＬＤ－ＲＯＭが、われわれにどのような環境を与えてくれるかを教えてくれる。これらのソフトは豊富な情報をフレキシブルに取り出せるようになっているので、一つのソフトを自分なりに楽しむことができるのだ。これからは、与えられた情報を誰もが同じように得るのではなく、自分で情報を選び、引き出していく楽しさがクローズアップされていくだろう。

絵画、音楽、教育そしてエンターテインメントなどのさまざまな分野を、まるでマシンと対話するように感じ取っていくことができるこのハードは、ＡＶという一つのジャンルがすべてのメディアを飲み込んでいくことを予感させてくれる。時代は、ハード中心のメディアから、人間が中心のメディアへと移ろうとしているのだ。

「至宝を満載したデータベース」

この『ルーブル美術館』というソフトは、フランスのルーブル美術館から全面協力を得て製作された。美術館のなかに収納されている絵画や彫刻などをＬＤの高画質を使って静止画として記録し、さらに代表的な作品に関しては、50秒ずつにまとめられた簡潔なビデオ・クリップによって解説してくれる。まるで、実際の美術館に足を踏み入れて絵画を鑑賞しているような気分にさせてくれる1本だ。■パイオニアＬＤＣ

LD-V & LD ROM

驚きと楽しさをいっぱい詰めこんだ、愛蔵書的ソフト。

従来のLDを使って『編集』する
レーザーディスク・ツールキット

■パイオニアLDC／発売中／15000円

レーザーディスクに記録された高画質のアナログ映像を、好きなように取り出すことができるLD—V。この新しいハードがもたらす環境を、専用ソフトではない従来のレーザーディスクで可能にしてしまうという優れもののソフトが、この『パイオニア・レーザーディスク・ツールキット』だ。これはマッキントッシュ・コンピュータの誰でも簡単に操作できるという環境を利用して、映画やコンサート、ドキュメンタリーなどの今まで普通に鑑賞していたレーザーディスクを、あたかもビデオのように編集することができる、というもの。録画することができないレーザーディスクで編集作業ができるという環境が得られるため、映像クリエーターやミュージシャン、そしてビジネスユースでの各種プランナーなど、このソフトに注目する人は多い。

映像をビデオで編集すると、テープにいちいち録画しなければならないという結構面倒くさい作業になってしまうのだが、すでに記録されている高画質のビジュアルを瞬時のうちに取り出していくというLD—Vの方式を使えば、映像を作るということがこんなに簡単になってしまうのか、と驚かされてしまう。しかも、ただ作るだけではなく、例えば画面の横に自分の好きな機能を設定できるボタンを作ったりすることもできるので、誰でもその人なりに楽しむことができるマルチメディア的なソフトを作成することができるのだ。

最近、ビデオカメラの普及やビデオデッキの編集環境が向上したことによって、映像を編集するということがかなり一般的になった。しかしこの『パイオニア・レーザーディスク・ツールキット』のようなソフトが普及していけば、まったく新しい、映像で表現されるオリジナルな『作品』というものがもっと登場してくるはずだ。

近代文学の『師』たちを訪問する

『文京文学館』は、明治や大正に活躍した文豪たちの情報を満載したデータベース・ソフトである。データベースといってもただ文字情報が流れるわけではなく、豊富な実写映像を使ったビジュアル中心の画面で、誰でも簡単に森鴎外や与謝野晶子の世界に没入することができる。

文豪たちの部屋を訪問することによって、その作家のことを知ることができるという趣向も楽しい。

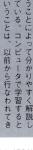
■パイオニアLDC

発売日未定
150000円

実写映像で学習するLD教育の決定版！

未来の教科書を予感させるLD—Vソフトが、この『ハイパー・サイエンスキューブ』だ。

物理や科学などの教科書だけで学習しにくい分野を、実写の映像を使うことによって分かりやすく解説している。コンピュータで学習するということは、以前から行なわれてきたことだが、実写映像を加えることで視覚的に学習するという、新しい教育環境が得られるソフトだ。

■パイオニアLDC

「宇宙開拓史」を検証するドキュメンタリー

1920年代の液体燃料ロケット「サイレント」の打ち上げ記録からアポロ計画までの宇宙開拓史を、当時のニュース映像やナレーションを折り込みながら解説するソフトが、この『ミッション・ザ・ムーン』だ。

アメリカ3大ネットワークの一つ、ABCの報道スタッフが製作しているため、ジャーナリスティックな切り口で構成されており、ドキュメンタリーとしてのクオリティも高い。

■パイオニアLDC

90年2月発売
57000円

カシオペアの魅力満載のLD-ROMソフト

このソフトは、フュージョン・バンド「カシオペア」の協力を得て作られた、プロモーション・ビデオの新しいスタイルを予感させるLD—ROM・ソフトである。現在はデモ版であるということだが、1本のプロモーション・クリップをさまざまな角度から見たり聴いたりできる機能は、従来のビデオでは不可能な映像表現と情報量の多さを実現している。

■パイオニアLDC

発売日・価格
未定

PIONEER

いい音に抱かれたい。

先進のデジタル機能搭載、パワフル重低音のパイオニア・セルフィー、新登場。

もっと気持ちよく、もっと贅沢に。いい音を楽しむために、セルフィーが変わりました。自分だけの快適サウンドを創造できる先進機能に加えて、迫力の重低音を実現する新機能搭載。そして、スタイリッシュなニューフォルム。これからは、新しいセルフィーで、いい音のある生活が始まります。●多彩な音場を創りだすDSP搭載。ドルビーサラウンド内蔵。●重低音を再生するB.B.ダクト、スーパーP.BASS装備。●高音質15cm3ウェイスピーカー。フロント50W＋50W、リア10W＋10Wのハイパワーアンプ。●AIイコライザー、オーディション機能など多才な先進機能搭載。

R7 **X-R7：標準価格149,800円**（税別／サウンドフィールドプロセッサー、チューナーアンプ、CDプレーヤー、デッキ、スピーカーシステムの一体価格／リモコン付属）

SELFIE

PIONEER COMPACT MINI COMPONENT

カタログでさっそくチェックしよう。

●カタログの請求は、郵便番号、住所、氏名、希望製品名、年令、性別、職業、ステレオの有無をご記入のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター：TVゲームぴあSF11係へ。●パイオニア・ショールームは、東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。●ドルビー及びドルビーサラウンドはドルビー研究所の登録商標です。●あなたが録音したものは個人として楽しむなどのほかは著作権法上権利者に無断で使用できません。

――音と光の未来をひらく――

パイオニア株式会社

Macintosh & Apple CD SC Plus

データバンクの
名に恥じない
成熟ソフトが充実

マッキントッシュ&CD-SC Plus

DTA
DESK TOP AMUSEMENT
NEW SOFT & NEW HARD
INFORMATION

充分にCD-ROMを楽しむシステム構成例

Apple CD−SCはマッキントッシュClassicの下にぴったりおさまるサイズなのだが、カラーグラフィックスをふんだんに使ったCD−ROMソフトを100％楽しむためには、やはり少し奮発してカラーのマッキントッシュでシステムを組みたいところだ。マッキントッシュLC 2MB、40MBハードディスクモデルに拡張メモリ2MBと12インチカラーモニター、CD−SC Plusの組み合わせならCD−ROM体験入門機にぴったりだ。構成価格は698,000円。

マッキントッシュと対応するこの機種は、立体情報(サウンド、絵、データ)が得られ、それを自由にクリエイトできる。創造力を働せ、仕事も遊びもワンランクアップ。

新機種 CD-SC Plus その実力は?

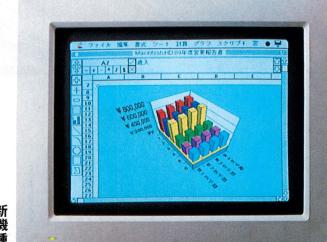
アップルのCD−SC Plusの記憶容量は約650メガバイト、これは百科辞典ならまるごと、フロッピーディスクではおよそ700枚にも相当する。アクセス速度は平均380msで従来の同社製品に比べて25％の速度向上が計られている。

KEYWORDS:
"The big category to me is meaningful participation in the media experience that you have in your lives."

principles of simulation —A set of principles dictating the degree to which an audience will accept as real the practise of simulating man-made or real-life phenomenon.

Verbum: What unmet needs does interactive multimedia computing fill in business?

先端メディア会議の司会進行は、プレイヤー自身！

（右）6人のゲストがコンピュータの画面上で行なう座談会。目的の人物をクリックすることで質問に答えさせる。（左上）雑誌の目次に相当する画面、ここからいろんなページに行ける。（左下）ビデオアートを見る。いままでの雑誌では不可能だ。

マックのCD-ROMタイトルは質・量とも充実

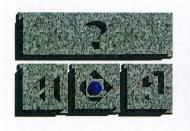
アップル社はいち早くマッキントッシュにCD―ROMドライブを発売したこともあって、現在はIBM、PCとならぶCD―ROMのタイトル数を誇っている。その内容もゲームからデータベースまで幅広い。もうすでにマッキントッシュでは他に先駆けてCD―ROMがすっかり実用的なメディアとして定着しているのだ。

例えば、最近流行しているマルチメディアを使用したデータベースソフト。これは映像、文字、音声などの表現を相互にリンクして作られた情報検索システムのことなのだが、このマルチメディアは大容量のCD―ROMの登場でぐっと可能性が開けてきたと言えるだろう。実際、容量の大きな音声データやフルカラー画像などは、とてもフロッピーディスクでは扱いきれるものではない。おまけに情報の検索がメインとなるデータベースソフトならば、リードオンリーでユーザーが情報を書き込むことができないCD―ROMでもまったくなんの問題もないのだから、まさにうってつけの媒体だと言えるだろう。

もうひとつ、見逃してはならない目玉のソフトが、インタラクティブ・ムービーと呼ばれるゲームソフトウェアたちだ。

そもそもインタラクティブとはなんなのか？などと今頃言っているようでは、とても最先端流行に敏感な人間を自称することはできない。ゲーマー自身がコンピュータ画面内にいるような実体験感覚でゲームができるのがインタラクティブ・ムービー。画像や音声にも凝ったものが多く、今までのアニメ的な絵やいかにも電子音声のコンピュータゲームとは一線を画すものだ。

一度遊んだら、今までのゲームが色あせてしまうんじゃないかと心配になるほどだ。

今後もCD―ROMからは、こんな新しいソフトたちがどんどん発売されるに違いない。おおいに期待していきたいものだ。

映像を掲載した未来の雑誌！

『Verbum Interactive』はCD―ROMの雑誌。「CD―ROMとマルチメディアの組み合わせが何を可能とするか？」を我々に示してくれる。もともとはプロのアーティストに圧倒的な支持を受けるハイテクアート雑誌。それだけに、そのアートのセンスはスゴイ！。ゲームやCGアニメなどCD―ROMならではの工夫がプラスされた『Verbum』を見ていると、これからの雑誌が進化していく先が見えてくるようだ。

Macintosh & Apple CD SC Plus

これぞ"マルチメディア"の完成品。まさに一目瞭然。

アメコミ感覚のインタラクティブゲーム

『スペースシップ・ワーロック』はアメコミ作家マイク・セインツとミュージシャン、NASAの技術者、3Dアーティストなど多彩な経歴を持つジョー・パークスが組んで作った世界初の3Dインタラクティブ・ムービー・ゲーム。

そのストーリーは、クロル星人との戦いに破れ宇宙のどこかに隠されてしまった故郷、地球を宇宙海賊キャプテン・ハマーに見い出された主人公が救い出すというものだ。

『ワーロック』のすべての画面は、まるで立体的でリアルな質感を持ち、まるで現実に冒険している気分にさせてくれる。

なるほどインタラクティブとはこういったものを言うのかとゲームを見て納得してしまうはずだ。

幻想的な世界を散歩する、不思議なソフト

『Alice』は東芝EMIが制作した国産CD—ROMソフト。

画家の金子國義氏のアトリエと、絵の中にある架空の12の室内を歩くというもので、随所に金子氏の美しい絵がふんだんに飾られている。また、室内には53枚のカードが隠されていて、それを見つけ出すことに楽しみを見い出すこともできる。

今まで、こういった不思議なソフトは輸入ものの独壇場といった感じだったが、ようやく国産でも海外に紹介することができる作品が登場してきた。将来、『Alice』のような良質の国産CD—ROMソフトがたくさん市場に並ぶ日が来て欲しいものである。

フセインの声まで聴ける、湾岸戦争の克明な記録集

『デザートストーム』は先の湾岸戦争の情報を納めたCD—ROM。TIME紙が制作しているだけあって資料として高いクオリティを誇る。湾岸戦争に関するTIMEの記事、文書、写真、音声が戦争の時期ごとに分類され、我々はリアルに湾岸戦争を振り返ることが出来るのだ。

コンピュータの旅行ガイド

『THE ORIENT』は、その名が示すとおり東洋を旅行する人のためのガイドだ。目的の場所をクリックして情報を検索する、まさにCD—ROMらしいソフトと言えよう。全体によく出来たソフトだが、若干検索が遅いのが残念なところ。

（上）『Space Ship Warlock』リアルなグラフィックの海賊船ワーロック号
（中）『Alice』の部屋にはご覧のようにたくさんの絵が…
（下右）湾岸戦争を多角的にとらえた『DESERT STORM』
（下左）『THE ORIENT』で観光地の写真を見る。他にもさまざまなジャンルの情報が入っている

シスコの街を激走する痛快レースゲーム

『Vette!』はその名の通りアメリカの誇るスポーツカー、コルベットを駆ってポルシェやF40を相手にLAを激走するアクションゲーム。ゲームの特徴はなんといってもLAの街が見事に再現されていることだ。もしかしたらこのゲームで道を覚えれば、旅行に行ってもスイスイ車を走らせられるんでは？とすら思う程だ。ところでこのゲームではスピード違反で捕まったとき、言い訳で逃れられる。これには笑える。

アクション水道管ゲーム

パソコン版水道管ゲーム『アクア・ブルーパー・パイパー』である。

画面の両側に水道管があり、プレイヤーはベルトコンベアに乗って流れてくるパーツを使い、この両側を繋げるのだ。タイムリミットが来るか、コンベアのパーツを一定以上落としてしまうかすると、水道管に水が流れる。もちろんこの時に水道管がきちんと繋がっていなければゲームオーバー。単純なゲームだがハマることは絶対に間違いない。

蟻の生活をシミュレートする

『SIM CITY』や『SIM EARTH』ですっかり有名になったウィル・ライトの新作がこの『SIM ANT』。名前の示すとおり、蟻の生態がリアルにシミュレートされている。本作では前2作と違って勝敗も存在するのだが、プレイヤーが自分自身でゲームの楽しみ方を見つけるという作者の一貫した思想は受け継がれている。それだけに、この変わったテーマを楽しめるかどうか、人それぞれに分かれるところ。

紙飛行機を室内で飛ばすヘンなゲーム

『Glider』は部屋の中に置いてあるいろいろな物にぶつからないように紙飛行機を飛ばすゲームだ。紙飛行機にはもちろんのことながらエンジンなど付いていないので、自力で上昇することはできない。部屋にいくつかあるダクトから吹き上げる風にのって上手に自機の高度を上げないと、すぐに地面に落ちてしまうのだ。ちなみに、自由に室内などを設計できるコンストラクション機能も付いている。

ＣＤ—ＲＯＭソフト『Alice』の価格は東芝ＥＭＩカタログによる/Alice以外のApple MachintoshのＣＤ—ＲＯＭソフト価格はMediadirectによる
Apple MachintoshのDiscゲームソフト価格はオークビレッジによる

Personal Computer Game

すべてはここから始まった。幾多の夢を見る電脳

パーソナルコンピュータ

IBMのDOS/Vで競争激化!

国内でパソコンと言えば、やはり98という時代が長い間続いてきたが、近頃ではアーケードマシン並みの性能を持つX68000やCD—ROM標準搭載のFMタウンズのような個性的なマシンが普及し、IBM—PCで日本語が使えるようになるDOS/Vが登場したことによって、我々ユーザーにもようやく選択の幅が広がってきた。ユーザーが自分の目的に合わせてハードを選べる時代になってきたのだ。

各メーカー競争激化の中、パソコンに再び熱い季節が訪れたようだ。

DTA
DESK TOP AMUSEMENT
NEW SOFT & NEW HARD INFORMATION

かっては未来の夢だったコンピュータも、今では情報ツールとして、エンタテイメントツールとして身近になった。ゲームマシンとしてのコンピュータは最早、万能選手。

IBMとメガドラを1台で楽しめるマシン

SEGAのテラドライブはIBMとメガドライブのソフトが両方楽しめるお得なパソコン。もちろんDOS/Vに対応しているので将来性もバッチリだ。スタンダードなModel 2とカラーディスプレイ、マウスで構成価格274、600円。

SIM EARTHは惑星規模のシミュレーターだ！

（右）大気モデルとグローブを開いたところ。『SIM EARTH』ではさまざまなウインドウを見れるが、98のモニターではちょっと狭い…（左上）1990年の地球。（左下）惑星上の動植物の数がグラフで表わされる、恐竜はすでに絶滅している。

知的な「快感」を持つシミュレーションゲーム

最近は『ポピュラス』や『シムシティー』、『ドラッケン』などパソコンソフトのメジャータイトルというべきものが、次々に家庭用ゲーム機に移植されて、別にゲームだけならパソコンを買わなくてもいいじゃないか？とさえ思える程の勢いである。だが、まだまだパソコンゲームは健在だ。それは家庭用ゲーム機でヒットをとばしているメジャータイトルのかなりの数がパソコンゲームからの移植で占められるという事実からうかがい知ることができる。

ユーザーの年齢層などを高めに設定でき、高度なゲームシステムの導入や、変わったジャンルの開拓にもチャレンジできる…。以上の点がパソコンから面白いゲームを生み出す要因となっているのだ。例えば、『シムアース』などはかなり難しい概念のゲーム。それが多くのユーザーにおもしろいゲームとして認められた結果、家庭用ゲーム機にも移植された経緯をもつ。このような種類のゲームをいきなり家庭用ゲーム機で開発するのはかなりの冒険なので、きっと難しいはず。だから、まだまだパソコンから家庭用ゲーム機への移植という図式は存在するだろうし、パソコンだけの個性的でおもしろいゲームも出され続けるはずだ。また、家庭用ゲーム機のバックアップROMと違ってフロッピーディスクは安価に大きなデータをセーブすることができるし、ゲームのシナリオを交換することで、ひとつのゲームをより長く楽しむといったことも可能である。『オーガスタ』のゴルフコースや『銀河英雄伝説』のパワーアップキットなどがこれにあたる。『シムシティー』の地形エディターのように既成のゲームマップを改造するコンストラクション機能の追加による可能性も見逃がせない…こんな理由からシュミレーション分野はパソコンの独壇場。より知的な刺激を求めるゲーマーなら、一度はチャレンジしたい。

ソフト名＼ハード名	TOWNS	X68	PC98	MAC
シムアース	発売中 12.800円	発売日未定	発売中 12.800円	発売中 12.800円

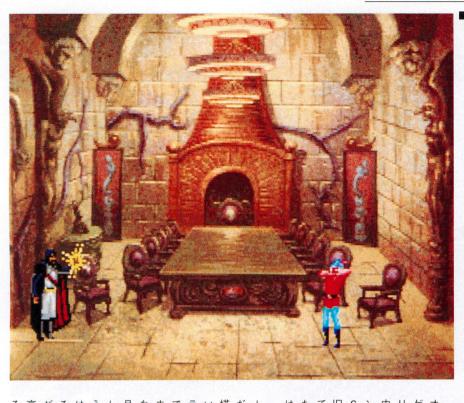
惑星はひとつの大きな生命体だ

『SIM EARTH』は惑星での生命進化を見つめるゲーム。ガイア理論という地球自体がひとつの生命体であるという学説に基づいて作られている。このゲームには特別な勝利条件といったものはない。生命が高度に進化して宇宙へ旅立ってもゲームエンドとなる訳でもなく、次の生命が現われて太陽が燃え尽きるまで歴史は繰り返されるのだ。プレイヤーは森羅万象を操るまさに神のごとき権限を持っている。が、箱庭を眺める気分でのんびり楽しんでほしい。■イマジニア

Personal Computer Game

知的欲求を満たしてくれる、発見の喜びを秘めて。

絵本の世界を旅するような名作エピック・ファンタジー

King's Quest V
〈キングズ・クエストV〉

『キングズ・クエストV』は、シェラ・オン・ライン社の代表的なアドベンチャーゲームだ。この『キングズ・クエスト』シリーズの出現はアドベンチャーゲームの歴史の上で大きな事件だった。なにしろ『キングズ・クエスト』はいちいち「Take Sword」などと文字を打ち込んでいた旧来のAVGに、ジョイスティックを使って主人公を操作し、会話をしたり物を拾ったりする操作方法を持ちこんだのだ。これは画期的なことだった。

最新作『キングズ・クエストV』はシリーズ中はじめて国産機に移植された作品だ。FM TOWNSのCD—ROM標準搭載というメリットを利用して完成度の高い作品に仕上がっている。シェラ・オン・ラインの作品はもともと、ファンタジックで美しい画面に定評があったが、本作ではまさに美しい絵本の中を冒険しているような気分を満喫することができる。こんな作品ならいままでコンピュータゲームを敬遠していた人だってきっと夢中になってしまうんじゃないだろうか？　また、登場人物はサンプリングされた声で話しかけてくれる。CD—ROMを利用した新しい試みだが、セリフが若干聞き取りにくく、完成度の高い本作を損なっているのが気になるところ。

ハード名 / ソフト名	TOWNS	X68	PC98
キングス クエストV	発売中 9.800円		
おしゃれ倶楽部	発売中 14.800円		
ルーム	発売中 8.800円		
ワイアラエの奇跡			発売中 7.800円
沈黙の艦隊			発売中 9.800円
プリンセスメーカー			発売中 14.800円
スターウォーズ アタックザデススター		11月発売予定 (予) 7.200円	
指輪物語 旅の仲間			
太閤立志伝			12月発売予定 価格未定
アトラス	発売中 10.800円		発売中 10.800円
パワーモンガー	発売日未定 (予)12.800円	発売中 12.800円	発売中 12.800円
ボナンザブラザーズ		発売中 9.000円	
ロードモナーク			発売中 9.800円

●FM TOWNSは大容量CD—ROM標準搭載が特徴。
ソフトウェア環境の整備にも力を入れている。
モデル20Fとカラーディスプレイ、キーボードの
構成価格　422800円

女性のメイクアップを華麗にサポート

『おしゃれ倶楽部』はメイクをコンピュータの画面上で試せる変わったソフト。様々な目や鼻や口、顔の輪郭などのデータをもとに自分の顔をモンタージュできる。こうやって作られた自分の顔をキャンバスにして、シャドウチップやチークブラシなどを使ってメイクアップの勉強ができる。また、顔の作りごとのメイクアップテクニックやボディケア、スキンケアなどの情報も入っている。
■ミサワホーム総合研究所

ルーカスフィルムのシナリオが冴える傑作

『LOOM』の魅力はなんといってもそのシナリオにある。従来のゲームの固定概念をくつがえす程のクオリティだ。『LOOM』にはゲームとは別にオーディオCDも付属している。これを聴くことでより深く物語を知ることができる。また、『LOOM』では4つの音を覚えることで魔法が使え、単に映像だけではなく、音や物語のクロスオーバーによって素晴しいゲームとなっている。■ルーカスアーツ

ワイアラエCCでナイスショット!

『ワイアラエの奇跡』は、大ヒットゴルフゲーム『遥かなるオーガスタ』のシナリオ集。このシナリオは、オリジナルコース『エイトレイクス』に続くシナリオ第2弾、わざわざハワイ、ワイアラエ・カントリークラブと契約する力の入れようだ。『遥かなるオーガスタ』本体を持っていれば、シナリオの追加で世界の一流コースでのプレイができる。このような試みは高く評価したい。■T&E SOFT

ファンタジー最高峰の作品をゲーム化!

現在のファンタジーの基礎を作ったトールキンの有名な小説『指輪物語』。この小説は、決して強くも勇敢でもないホビットのフロドが、多くの危険を乗り越えて邪悪な支配力を秘める「一の指輪」を滅びの山へ捨てに行くという冒険ストーリーだ。

ゲームは小説と同様3部作で、これはその第一作にあたる。原作に忠実なゲーム作りには好感をもてる。■INTERPLAY PRODUCTION.INC、スタークラフト

ついにゲーム化「沈黙の艦隊」登場!

かわぐちかいじの大ヒットコミック、『沈黙の艦隊』がゲームとなって登場する。本作の特徴は、シナリオごとの潜水艦「やまと」の行動が世界各国の世論を変化させるという点だろう。そして、その世論は、次のシナリオでの「やまと」の戦術にも影響をおよぼす。もちろん、原作と異なる行動をとればそれに即した反応がかえってくるのだ。発売前の今から、どのようなゲームになるのか期待される。■G・A・M

シミュレーションの光栄が送る最新作

シミュレーションで根強い人気を持つ光栄の新作、『太閤立志伝』。もちろん、あの足軽から身を起こし天下を取った豊臣秀吉のゲーム化だ。

プレイヤーは評定と呼ばれる織田家の戦略会議で下される任務を達成することで、主君である織田信長の信頼を上げ、身分を高めてゆく。無論、最終目的は関白の位だ。秀吉にちなむイベントや戦闘に陣形の概念を導入するなど、光栄らしいこだわりが随所に発揮されている。■光栄

プリンセスメーカーで子育てに挑戦

『プリンセスメーカー』は、養子としてやって来た小さな女の子をみごとに育て上げて、プリンセスにするのが目的、早い話しが子育てのゲームなのである。プレイヤーは女の子に教育を受けさせたり、武者修行に出したりして一人前のレディにする。その費用は彼女自身に稼がせる、これも社会勉強だ。あなたの育て方しだいで、彼女が将来どんな職業に就くのかが変化するのだ。■ガイナックス

世界を発見して地図を完成させるゲーム

『アトラス』は、大航海時代の貿易商となり世界を探索するゲーム。このゲームでは自らが探索へ出かけるのではなく、提督を雇って彼等に世界を探索させる。提督たちはプレイヤーが決定した航路にそって冒険を進め、やがて港に戻ってきて成果を報告する。それによって明らかになったことは地図に書き込まれ「事実」として確定される。都合の悪いことは信じなければ無かったことにできる。■ARTDINK

3Dシューティング、スター・ウォーズ

この『スター・ウォーズ Attack the DEATH STAR』は、映画「スターウォーズ」を完璧に再現した撃ちまくりゲームの傑作。

サンプリングによる音声、動きのなめらかさ、スピード感など感激モノで、気分はすっかりルーク・スカイウォーカーになれる。ワイヤーフレームの画面が、かえってSFっぽい気分を盛り上げている。■ビクター音楽産業

ポピュラスの作者が再び放つ異色の世界

『パワーモンガー』は大ヒット作、ポピュラスを作ったピーター・モリニューの新作。プレイヤーは国を失った領主となり自分の国を復興する。画面はポピュラスと似たような構成だが、地形を拡大、回転させることができる。また、画面の後ろに立っている司令官たちの息づかいなどから彼等の様子を知ることができるなど、凝った作りで注目のゲームといえる。■Electronic Arts, イマジニア

●NECのPC98シリーズは言うまでもなく日本でもっとも売れているパソコン。それだけにソフトのライブラリーは豊富だ。PC—9801CSはディスプレイ一体型の最新モデル。
価格　2398000円

●X68000は豊富な色数を表現でき、アクションゲームなどに強い個性的なマシンだ。本体と15型カラーディスプレイテレビとの構成価格　467000円

ヘンテコ兄弟のアクションを堪能する

このツヤツヤとした画面はただものではない、『ボナンザブラザース』の主人公はヘンテコな泥棒兄弟だ。しこたまお金を蓄えた悪人達から、お宝を頂戴する…これにはタイムリミットがあって、3分以内に目的を達成しなくてはならないのだ。1人でプレイしても面白いが、2人でワイワイ楽しみながらプレイするのがやはり最高。なにもしないでいると、ハエが頭にとまったりするのがとても笑える。■シャープ

アクション的要素を、シミュレーションで

『ロードモナーク』は自分勝手に動きまわる部隊に命令を与えて、敵対する勢力を一掃するゲームだ。シナリオによってファンタジー、ファーストフードのチェーン店、ロボットなどの世界が楽しめる。かわいらしい兵隊たちは土地が開墾されると勝手に増え、合体して強力な部隊に育っていく。いかに早く自分の勢力を育てて相手を倒すかというアクション的要素がミックスされた、長く楽しめる1本だ。■Falcom

Personal Computer Game

次から次へと飛び出すミラクルワールドを探索しよう！

ウィザードリィの最新作
BANE OF THE COSMIC FORGE

■ASCII

『ウルティマ』と並ぶRPGの最高傑作といえば、この『ウィザードリィ』シリーズだろう。3Dの視点で描かれたダンジョンを冒険するゲームは、すべてこの『ウィザードリィ』から派生したといっても過言ではない。その『ウィザードリィ』がすべてを一新して我々のもとに帰ってきたのだ。

この『WIZARDRY BANE OF THE COSMIC FORGE』はウィザードリィの第6作目に相当するが、「Ⅵ」の文字はつけられていない。内容を見て納得、完全に新しいゲームとして生まれ変わっているのだ。特にビジュアル面は格段に強化されている。今までの線だけ質素なグラフィックで描かれた迷路からいきなり『ダンジョンマスター』風のリアルな画面に変貌を遂げたのだ。あのシンプルな線画は言ってみれば『ウィザードリィ』のシンボルのようなものだったが、時代の波には逆らえないということなのだろう。

また、ゲームのシステム自体にも大幅にメスが入れられた。キャラクターの種族には馴染みの人間やエルフなどの他にMookなどの新種族が加わったし、性別も与えられてバリエーションに富むパーティを組むことができる。魔法や戦闘のシステムもよりリアルなものに変更された。要するに完全に別なゲームとして生まれ変わったのだ。

このゲームの目的は、筆記した内容がすべて事実になると言われている魔法のペンCOSMIC FORGEを手に入れること。本作では一度ダンジョンの扉をくぐると外へ出ることはできないので、慎重にパーティを編成して冒険に臨んでほしい。大手術を施しただけあって、リアルでやりがいのあるゲームに仕上がった『ウィザードリィBCF』は期待度大の大作RPGだ。

●CAP1
世界でもっとも多く普及しているマシン。
DOS—Vによって日本市場進出を目指す。
IBM PS5510Z　308000円

ハード名／ソフト名	TOWNS	X68	PC98	IBM	AMIGA	MAC
バーンオブザコズミックフォージ	12月13日発売予定		12月13日発売予定	発売中 12800円		
ウルティマⅥ				発売中 12.000円	発売中 12.000円	発売中 12.000円
ペントハウスエレクトリックジグソー				発売中 5.000円		
レジャースーツラリーV						
ハートオブチャイナ				発売中 11000円	発売中 11000円	発売中 11000円

進化し続けるRPGの王者『Ultima』

『ウルティマ』シリーズの第6作、『The False Drophet』はロードブリティッシュに呼ばれ再びムーンゲートをくぐった主人公が、懐かしい仲間と共にガーゴイルの陰謀にたち向かうというものだ。本作はすべての点で前作までを凌ぐ高い完成度のゲームに成長している。画面も非常に美しくなり、登場人物もより大きくリアルな姿に変化した。操作性も大幅に向上している。■ORIGIN Systems, Inc

職場では遊べない自宅専用パズルの傑作

『PENTHOUSE ElectricJIGSAW』は、アダルトなジグソーパズル・ゲームである。

この『PENTHOUSE』では、スキャニングされた1月～12月までの女性をジグソーパズルで組みたてる、ただそれだけのゲームだが本場のヌードをVGAの奇麗なグラフィックで見れるのだからとやかく言うのはヤボだろう。職場で遊んでクビになっても当方は責任は持てない。■Merit Software

ハイセンスなアダルト感覚を満喫できる1本

『LEASURE SUIT LARRY V』はアダルト向きのアドベンチャーである。歴史のあるシリーズなのでご存じの方も多いのでは？　この『V』ではグラフィックもより奇麗でハイセンスになり、大人が楽しむにふさわしいグレードを確保している。ところでこのゲーム、シェラ・オン・ラインらしくアドベンチャーは正統派の難しさ。短絡的に美女と仲よく…とはいかないのである。■シェラ・オン・ライン

本物の俳優を使って制作された異色ゲーム

『Heart of china』は、実際に俳優を雇って撮ったフィルムをもとに絵をおこすという手順で作られている。ゲームは出会った人物と会話したりして進んでいくが、こちらが選ぶのは大まかな内容で、あとは主人公のラッキーが勝手に喋ってくれる。おもしろいのは英語を解さない人物もいることで、これは舞台が中国なのだから当たり前だが、このこだわりようには感心した。■シェラ・オン・ライン

真の遊びを追求した娯楽人御用達コンピュータ

アミガ&CDTV

「女友達」の意味を持つアミガは、彼女とつきあうような楽しさと興奮。自分でクリエイトする楽しみを搭載した、ゲームに最も適したコンピュータ。

娯楽の天才AMIGA 最新ソフト独り占め

アミガをクリエイティブに使いこなしたい人には、システムの拡張性が高いアミガ2000と13インチカラーモニター、2MB拡張RAMカードの組み合わせがお薦め。487、200円。とにかくゲームソフトで遊びまくりたいという人は、ソフト5本とビデオアダプターやジョイスティック、512k拡張メモリが付いている手頃なアミガ500スターターキットデラックスがいい。ビデオ端子で家庭用テレビに接続できるし、カタログを見ながらあれこれ迷わないですむ。159、800円

一見、CDデッキ…実はCDTV

コモドールCDTVはコントローラーパッドで操作するCD—ROMマシン。パッと見はCDデッキ風だが、CDTVはこれ自体でりっぱなコンピュータ。画像出力は家庭用のTVでもOKの手軽さで、アミガゆずりの実力だ。188、800円

〔右〕ビデオトースターで作られた画像。
〔左上〕フルカラーを使用することができる。こんなこともできてしまう。気分はロックスター？
〔左下〕タイトルやテロップ等への利用も簡単にできる。ビデオトースターは現在のところアミガ2000専用だ。

アンディー・ウォーホルを夢中にさせたマシン

米国コモドール社のパソコン、アミガが高度なAV機能を誇るマシンとして衝撃的なデビューを飾ったのは1985年。この当時のコンピュータのほとんどはドットが荒いギザギザの目立つ画面で色も少なく、そんなに美しいものではなかった。

そんな中でコンピュータの流れは、より美しい画面、リアルな音質の再現へと転換をはじめていた。こうした背景もあって、アミガはホビーユーザーを中心に熱狂的に迎えられた。それらの条件を満たしていたうえに、高速の画面書き換えを得意としていたからだ。アクションゲームやCGにはまさにうってつけのマシンというわけだ。

そういった訳で、アミガはソフトにも恵まれたコンピュータとなり、アップルに変わってホビーユーザーの心をつかんでいった。アミガから登場したゲームには、映画的な演出や表現をゲームに取り入れた話題作の『シネマウェア』シリーズなどの大ヒットゲームが名を連ねている。ヨーロッパ市場でもアミガは成功を収め、『ドラッケン』のように本国アメリカでも販売されるようなヒット作も生み出された。

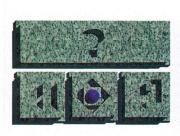
一方で、ビデオやコンピュータグラフィックへの展開も忘れてはならない。アミガには豊富なコンピュータグラフィックのツールや安価で強力な3Dソフト、ビデオとコンピュータ画像を合成する周辺機器などが揃っていて、そのために多くのアーティストにも絶大な支持を受けた。あのアンディ・ウォーホルがアミガを気に入っていたというのは有名なエピソードだ。

現在、拡張性が高いスタンダードマシンであるアミガ2000、廉価版ながら2000と同等の性能をもつアミガ500、高速な処理が可能な上位機種アミガ3000の3機種がリリースされラインナップも充実。ゲーマー、クリエイティブユーザーには目の離せないマシンだ。

ビデオトースターでプロ級のエフェクトを

『ビデオトースター』とはビデオ画面にアミガのグラフィックを合成したり、ビデオにさまざまなエフェクトをかけることができるハードウェアである。

『ビデオトースター』なら、今まで高価な器材を使ってしかできなかったことをアミガ1台で実現してしまう。ミュージシャンのプロモビデオレベルの画像を作ることなど朝飯前なのだ。実際TVやビデオなどにプロクオリティに利用されている。

発売中
400000円

AMIGA＆CDTV
外国ソフトならではの、通がうなずくニートなゲームセンス。

コモドールが我々に見せてくれる新世界
PSYCHO KILLER
〈サイコ・キラー〉
■ONLINE／発売中／各7000円

コモドール社から発売されているCDTVは、CD−ROMを使用してゲームやデータベースなどのソフトをプレイすることができる、CD−Iを先取りしたマシンだ。

CDTVの操作は、CDプレイヤーと家庭用ゲーム機のジョイパッドを合体させたようなコントローラーでおこなう。これはコードレスなので自由な姿勢でCDTVを操作することが可能だ。反面、コントローラーとの間を物が遮っていたり、著しくCDTVとの向きがずれていてはだめなのはビデオのコントローラーと同様である。もちろん将来の拡張を見越して、マウスやキーボード、ディスクドライブなどを接続することも考慮されている。

現在、CDTVのソフトは30本程度発売になっており、その中でもとくに力が入っているイギリスのソフトハウス、ONLINE社のソフトを紹介しておく。ホラー仕立のアドベンチャーゲーム『PSYCHO KILLER』は、ドライブに出て道に迷ったプレイヤーが精神異常の殺人者に追いかけられる典型的なサスペンスアドベンチャーだ。プレイヤーの視点で物語が展開していくというスタイルを取っており、画面はすべてビデオ取り込みの実写映像である。プレイヤーは、まさに自分が映画のスクリーンに登場して殺人鬼に追いかけられている悪夢をたっぷりと味わうことができる。

さて、次に紹介するのは、『Women in Motion』というソフトで、もともと馬がどう動くのかを立証するため連続写真装置を制作したエドワード・ムイブリッジという人物が、その装置で撮影した、女性のさまざまな動きの映像をCD−ROM化したものだ。

彼の成果はディズニーのアニメーターたちにも利用された。このソフトは彼の装置で撮影した画像を、歩く、座るなどの動作ごとに分類し、目的の動作を検索することが簡単にできるようにしたもの。かなりの数の動きが記録してあり、白黒の叙情あふれる映像は人間の動作やポーズの研究を目的とした画学生やアニメーターなどの人達以外にも広く楽しめることと思う。いかにもCD−ROMらしいソフトである。

CD−ROMを搭載している家庭用ゲーム機と同じ感覚で扱え、中味はアミガと同等の力を持っているCDTV。誰にでも簡単に使え、コンピュータであることを意識させないという利点を活かして普及していくことは間違いない。コモドールのCDTVは、そのハイセンスでグレードの高いソフトウェアと相まって、あなたを一足先に新しい世界に連れていってくれるのだ。

こんなしびれるデモ見たことない。
PCYGNOSIS
〈シグノシス〉
■PCYGNOSIS／デモソフト

PCYGNOSISというゲームメーカーをご存じだろうか？代表作には『Lemmings』という、知性を持たない動物レミングにさまざまな能力を与えてやることでゲートまでうまく誘導し、面をクリアしていくパズル的要素の強いちょっと変わったゲームがある。このゲーム、スーパーファミコンに移植されるから期待している人も多いのではないのだろうか。他にも、横スクロールのアクションゲーム『SHADOW OF THE BEAST』が同

未来感覚のレーシングゲーム

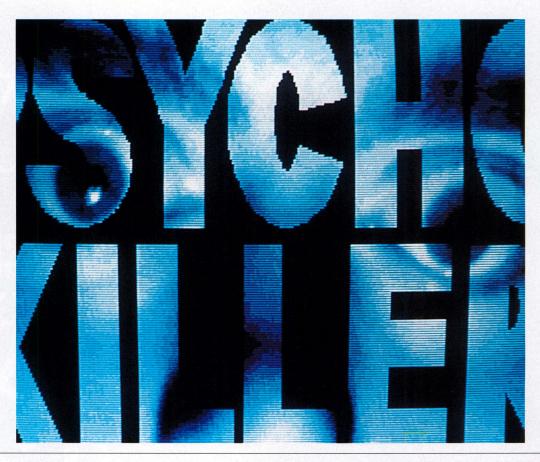
『POWERDROME』は、タイフーンと呼ばれるロケットレースマシンでバンクやアップダウンが連続するジェットコースターのようなレーシングコースを、信じられない速度で激走するクレイジーなゲームだ。プレイをするときは、できることならアミガにでっかいスピーカーをつないでガンガン鳴らしながら楽しんで欲しい。とにかく重低音がスゴイ迫力。プレイしすぎて『POWERDROME』ジャンキーになるんじゃないかと心配になるほどだ。

■Electronic Arts

アミガで大空を舞う

アミガには、『F／A18』や『Fa−con』など、かなりの数のフライトシミュレーターが発売になっている。実際、アメリカという国はフライトシミュレーターがよく売れる国なのだ。

『MIG29』はそんな中でイギリス生まれの異端児だ。その機種選択の妙もさることながら、航空専門家が作ったというのもセールスポイント。さまざまなミッションをこなしていくスタイルのゲームで、コクピットからの景色以外にもさまざまな視点から自機を見て楽しむことができる。

（右）『PSYCHO KILLER』のタイトル画面、同ソフトのオープニングはまるっきり映画仕立ての演出だ。
（左上）『PSYCHO KILLER』の殺人鬼が襲いかかるシーン、画面は赤色がかかっていて気分満点だ。
（左下）『Women in Motion』では動作をアニメーションで見るほかに、コマ送りの再生も可能だ。

社のゲームでは有名。これも近々CDロムやMEGA—CDに移植される予定。

ところで、このPCYGNOSIS社のゲームはやたらとデモ画面がこっているソフトが多いのだ。『Killing Game Show』は映画ロボコップの敵ロボットED209みたいなメカを操る横スクロールゲームなのだが、なんだかやたらとリアルな動物の骨格風メカが動くデモが感激ものだし、戦車や戦闘機で敵と戦う3Dゲーム、『ARMOUR—GEDDON』の宇宙船がミサイルを発射するデモシーンはスターウォーズかなにかの1シーンみたいに、雰囲気バッチリといった具合なのだ。

また『CDTV版LEMMINGS』には、『PLANETSIDE』というゲームの予告がおまけに付いていて、ちょっと得をした気分になれる。巡航ミサイルをジェット機で撃墜するというストーリーなのだが、まるで映画『ファイアーフォックス』ばりで、グランドキャニオン風の荒れ地を背景に爆音を轟かせミサイルと戦闘機が飛び去っていくシーンや、戦闘機のパイロットが懸命にミサイルに照準を合わせ機銃を発射するシーン、煙を上げつつコントロールを失ったミサイルが墜落爆発するシーン…どの画面もリアルそのもので見ただけでソフトを買いたくなってしまう。

同じゲームをやるにしてもデモの良し悪しでゲームの面白さはかなり違ってくる。PCYGNOSISのデモはゲームを演出するデモであると言っても過言ではない。

このページで扱っているゲームは海外マシンフリークに有名なショップ、秋葉原「オークビレッジ」の推薦によるもの。「オークビレッジ」はアミガ、マッキントッシュ、IBMのソフトを扱っていて、とくにゲームに強いことでは定評がある。
●定休日・毎週木曜日
●営業時間・11時より22時まで
●ソフトウェアの通販も有り。
●TEL03—3254—2094
コモドールアミガおよびCDTVの価格はコモドールジャパンによる。このページのソフトウェアおよび、ビデオトースターの販売価格はオークビレッジによる

夢でなくなったタイムワープ

体感機械

RIDE MACHINE

映画のストーリーに入りこみ、体の全体感覚で仮想現実の旅をする新しい「ムービー・ライド」が誕生。「バック・トゥ・ザ・フューチャー・ライド」で"未来への可能性"を目のあたりにする。

武邑光裕●
Text by MITSUHIRO TAKEMURA

何ものにも匹敵しない、驚きのライド感。衝撃感の後、映画の中へ入り込んだ！

タイムヴィークルで行く、仮想空間への旅

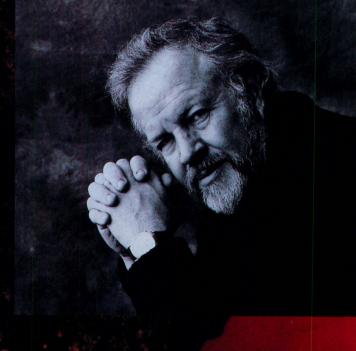
映画でのタイム・トラベル・ヴィークルに乗り込み、未来のヒル・バレーを壮絶なスピードでかけめぐる。巨大なGの衝撃に驚く間もなく、目の前のネオンサインに激突し、映画で見慣れたあの時計台に突入すると、そこは先史時代となる。悲鳴と絶叫の果てに一瞬の静寂が訪れ、自分が未来から壮大なタイム・スリップをしたことに気づく。何という体験だろうか。自分自身を支えているリアリティは、もはや映像の内部世界と完全に同期しているのだ。

1991年5月6日、フロリダのオーランドにあるユニバーサル・スタジオで最大級のメイン・アトラクションとしてオープンした「バック・トゥ・ザ・フューチャー・ライド」は、今後のテーマ・パークの流れを大きく左右するとまでいわれている最新の「ムービー・ライド」である。

ディズニーが放った「スター・ツアーズ」をはじめ、現在日本にも数多く存在するショースキャンとダイナミック・モーション・シミュレータを統合したシステムを、「ムービー・ライド」の実験段階とすれば、「バック・トゥ・ザ・フューチャー・ライド」は明らかにそれらの実験的段階を超えて、まさに実用・発展段階に突入した圧倒的な迫力が実現されている。

映画という架空の物語世界に、自分自身の全感覚体験によって参入することができるムービー・ライド。この機械仕掛けの仮想現実体験は、現在のところフロリダまで足を運ばなくては体験できない。しかも、この体験の全貌を言葉で説明することすら不可能なのだ。映画はとりあえずTVやビデオといったメディアによって、特定の時間や空間に限定されていた体験を家庭にまで複製することができたが、このムービー・ライドはまったく話が別である。

どこまでこのライド体験を読者に伝えられるか自信はないが、取りあえず5分弱のタイム・トラベルを思い起こしてみよう。我々観客が、8人乗りのニュー・デロリアンに乗り込むまでの待ち時間は約1時間。しかし、テーマ・パークにおけるこの時間こそ事前物語（プレ・ストーリー）の設定に重要な役割を演じ、観客のライド体験に強い動機づけを与えるための予備設定としての機能をもっている。

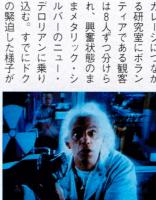
すでに完結した映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』

ダグラス・トランブル
数々の映画で斬新な特殊効果を開発し続け、映像の魔術師と呼ばれている。現在、ムービーライド製作会社「バークシャー・ライドフィルム」の会長。
この「ムービーライド」システムは、彼自身の監督した映画「ブレイン・ストーム」（'84年）のコンセプトと最新の特殊効果テクニックの集大成である。

AMUSEMENT MACHINE

新しい〈B・T・T・F〉(バック・トゥ・ザ・フューチャー)だ！オリジナルのストーリー展開で、さらに刺激的な仮想体験。

3部作をベースに、まったく新たな物語設定を受け、しかも単なる観客に過ぎなかった我々を、タイムマシンに乗り込むボランティアとして物語への直接参加を可能とした点に、このアトラクションの成功の鍵がある。タイム・ヴィークルの開発者であるドクは、安全で本格的なタイム・トラベルの方向性を探るため「フューチャー・テクノロジー研究所」を設立し、我々はそこで新たに成熟した8人乗りのニュー・デロリアンを駆って、タイム・トラベル・ボランティアとして未来から過去までを行き来できるという設定である。

我々が研究所に入り、いざタイム・トラベルに出発しようとした時、映画に登場した悪玉ビフが研究所に進入し、古いデロリアンを奪って勝手にタイム・トラベルに出るという掟やぶりの大事件が起こってしまう。「タイム・パラドックス」が予測されることでパニックに陥ったドクは、これからタイム・トラベルのボランティアに出発しようとしていた我々に、ビフを追いかけ、古いデロリアンに衝突するよう依頼する。ニュー・デロリアンはドクが遠隔操縦するという設定になっており、我々はビフの古いデロリアンにぶつかるまでの間に、未来から過去を自在に飛び交うことになるのだ。何故ビフのデロリアンに衝突するかというと、そうしないと現在の時空にビフも我々も戻れなくなって、歴史が狂ってしまう危険性があるからである。

研究所の入口で待つこと一時間。その後、ガレージにつながる研究室にボランティアである観客は8人ずつ分けられ、興奮状態のままメタリック・シルバーのニュー・デロリアンに乗り込む。すでにドクの緊迫した様子がモニターを通して写し出されており、我々はこれから何がおこるのか想像すらできない興奮の中、座席の安全バーに両手をしっかりと握りしめる。現代科学では否定されつつあるタイム・トラベルも、仮想体験としては「実質上の現実」を作り出せてしまうのだ。

デロリアンのゆるやかな発進を感じた瞬間、いきなりタイム・ワープの加速に圧倒される。前景に拡がるのは広大な未来のヒル・バレーであり、我々のデロリアンは上空を猛烈に疾走しはじめていた。ヒル・バレーの未来風景の中を、建物すれすれで飛行し、デロリアンは左右上下に大きく揺れながら画面全体の広大な視野をビフの乗ったオールド・デロリアンめがけて疾走する。

それにしても、こののっけからの迫力には誰もが圧倒されてしまう。巨大なネオンサインに激突し、ショックのあまり乗客は安全レバーを握りしめる。粉々に砕け散るネオンサインの破片。上下に揺れる振幅が激しさを増し、いきなり時計台が目の前に接近する。危ない！皆身をすくめると同時にビフの車共々タイム・スリップが起こる。またしてもタイム・ワープの衝撃。

氷河時代の峡谷にワープした瞬間から、ビフのデロリアンとのチェイスは続く。ニューデロリアンは氷河のクレパスに落下、目の前に激流が迫ると同時に強烈な落下感が全身に恐怖を走らせる。さらに恐竜時代にワープした瞬間、岩石の落下に巻き込まれ、ニュー・デロリアンは激しく揺れながらビフの車を確認する。突然、ティラノザウルスが目の前に巨大な口をあけて我々の車を呑み込んでしまう。目の前が真っ黒となって、もはや絶体絶命。再びティラノザウルスの口から脱出した瞬間、マグマの底に落下していく。全パワーを全開して上昇。ビフの車めがけて追突。クライマックスを乗り切って無事懐かしい「現在」へと帰還。研究所の職員によって捕らわれるビフ、我々に向かって怒鳴りちらしている。

8人のタイムワープは終わったが、あまりの興奮に皆声もでない有り様だった。すでに筆者はこの最新ライドの産みの親であるダグラス・トランブルのファクトリーで、プロトタイプ版に乗り、ユニバーサル・スタジオでの完全版ライドにも計3回乗り込んだが、乗れば乗るほどこのライドが、いかに完成度の高いシミュレーターであるか、ということが理解できた。たんに映像とモーション・ベースを接合しただけの平板なライドが氾濫しつつある中で、トランブルの作った最新ライド・システムは

<写真上>観客をタイムトリップへと誘う〈ドク・ブラウン〉。
<写真下>観客は待ち時間の段階から「バック・トゥ～」の世界に囲まれ、いやがうえにも期待は高まる。

<写真左> ショースキャン+オムニマックスによる映像システムのために特殊なスタジオがセットされた。

WELCOME TO
HILL VALLEY
2015
SKYWAY 35
20 MAX HT
STOP
SKYWAY 35

明らかに我々の感覚の深みにまで到達する「感覚情報の合成技術」を成熟させているのである。

〈ムービー・ライド〉は、未来を体感するマシン

80年代の後半、急速に進化したコンピュータ・グラフィックスと電子画像処理、そしてバーチャル・リアリティの要素技術として成熟したシミュレーション・テクノロジーの流れが、テーマ・パークそのものの新技術時代を切り開いてきた。この流れは今日、明らかに大きなトレンドを生み出しており、高精度映像の「ショースキャン」システムに接続されたダイナミック・モーション・シミュレーター以後、ディズニーランドの「スターツアーズ」や「ボディ・ウォーズ」（身体のインナースペースを探検するスター・ツアーズの身体宇宙版）、さらにブッシュ・エンターテインメント社の「クエスター」（中世を舞台にしたアドベンチャー・ライド）、カナダのトロントにある「ツアーズ・オブ・ジ・ユニバース」など、多彩なシミュレーション・エンターテインメントとして隆盛を誇っている。この種のシミュレーション・ライドと総称する流れは、1996年に完成予定のディズニー社の「トゥーンタウン・トロリー」（先端アエロスペース技術と「ロジャーラビット」の映画空間などを共時合成させる最新ライド）を待つまでもなく、現時点では明らかに「バック・トゥ・ザ・フューチャー・ライド」において圧倒的な感覚体験が提供されている。70ミリ・フィルムを、一秒間に60コマで高速映写し、人間の視覚にハイ・リアルな体験を提供した「ショースキャン」の開発者ダグラス・トランブルによってクリエイトされたこのシステムは、ユニバーサル社が独自に数種の新技術パテントを保有し、映画「バック・トゥ・ザ・フューチャー」の物語空間を拡張したメディア合成技術の優位を表明する全容である。技術的な設定について説明すると、この最新ライドを決定づけた技術的背景は、何といってもトランブルの蓄積した計り知れないSFXのノウハウである。8人乗りのシングル・モック・アップ型デロリアンが、時空を超えるタイム・マシンとして設定され、未だかつて体験されたことのない高性能シミュレーターとして、270度のサラウンド投射オムニマックス・システムのドーム全天周映像内を駆け巡り、さらに11チャンネル、4ウェイ、一万ワットのマルチ・チャンネル音響システムが追いうちをかけるという内容である。

「バック・トゥ・ザ・フューチャー」という強力な物語設定を受けて、まったく新たなシミュレーション・エンターテインメントを創造したダグラス・トランブルは、20代の若さで「2001年宇宙の旅」SFX（特殊撮影効果）に関わり、以後「ブレードランナー」や「未知との遭遇」など数々のSF映画に映像の革新をもたらしてきた。バーチャル・リアリティ（仮想現実）のエンターテインメント分野への応用が今後のアミューズメント・パークやコンピュータ・ゲームの流れを左右すると言われている現在、トランブルのこれまでの活動を振り返ってみると、その軌跡はまさにバーチャル・リアリティの集積といっても過言ではないだろう。自ら監督した伝説のカルト・フィルム「ブレイン・ストーム」では、夢や記憶、さらに他人の脳内イメージをも客観的な全感覚体験として可能とする究極のバーチャル・リアリティ・マシンの出現を描き、ヴィム・ヴェンダースの「夢の果てまでも」に先立つこと十数年以上も前に「究極の映像」を捉えていた。

「映像の環境と身体的な現実感（環境）

自由にアクセスできる、さらに進んだ仮想環境。未来が未来でなくなる日。

とを統合するまったく新たな映像ジャンル」として出現したムービー・ライドは、すでにショースキャンと連動してもちいられているDMS（ダイナミック・モーション・シミュレーター）をより成熟させ、軍専用のフライト・シミュレーターに用いられてきた高度な油圧式駆動装置を、映像の視点移動と連動して制御し、まさに映像の中に入り込んでいく体験を現実のものとしたのである。

　こうしたライド空間も、現在のところシミュレーターに我々が乗るスタンスはあくまでも受身であり、自分の意思でデロリアンを操縦することはできない。というのも与えられる映像は、モーション・コントロール・キャメラを用いてミニチュア・セットで撮影された一方向の素材だからである。ある意味では、トランブルのような成熟した映像とモーション・ベースの合成技術を用いれば、あくまでインタラクティブに固執することより、高細精度の実写映像空間のリアリティを選択する道がベターであるともいえるだろう。ただし、大型テーマ・パーク以外のライドの可能性としては、やはりゲーム空間やアーケード・マシンの今後の方向性からして「インタラクティブ」性が主力となっていくことは否定できまい。

　現在の受身一方のライド体験が、3次元のポリゴンCG技術によって、我々の意思で自由にインタラクティブ（双方向）な制御が可能となる新たなシミュレーション・ライドは、すでにルーカス・アーツやイギリスの航空機産業メーカー、ヒューズの系列会社である「レディフュージョン」社の手によって開発されており、インタラクティブ・シネマを実現する都市型アミューズメント施設への設定も間近と言われ、すでに日本における設置もカウントダウンの段階まで進んでいる。

　このシステムの詳細は未だ発表できないが、一言でいえば1基二人乗りのシミュレーター計16基が、ひとつの仮想空間にそれぞれ自在に参入し、例えば15対1で戦えるといった内容となる。いずれにせよセンセーションを仮想環境化する、このようなシミュレーション・ライド・システムが、バーチャル・リアリティ・インターフェイスを応用したアミューズメント展開としてますます急浮上してくることは間違いないと思われる。

これがバーチャル・リアリティ！いま興奮のアミューズメントパーク。

こんな近くにも、バーチャル・リアリティ（仮想現実感）を体験できるスポットがある。遊園地、ゲームセンター、テーマパークがもっとおもしろくなって、驚きと興奮の歓声が後を絶たない。さあ、すぐにも出かけてみよう！

ショースキャン・システム

映画のスクリーンを超え、映像の中にいるかのような錯覚を持たせるリアル感と、鮮明さを実現したのがショースキャン・システム。バーチャル・リアリティの名にふさわしい、この未来の映像がいまアミューズメントシーンを賑わしている。

兵庫県姫路

バスターボム

●未来スクリーンは日本中にある

最近、規模の大きなプレイスポットが目につき始めてきた。その流れの中心にあるのが、様々なテーマパークであり、そしてそこに登場している巨大な映像エンターテインメントマシンである。これらのマシンの規模、投入されているテクノロジーのレベルは、つい5〜6年前まで万博にしか見られなかったようなものである。万博会場にあったときは少し敷居が高い感じで、手の届かないお姫様、みたいなところがあったが、こんなに早く身近なエンターテインメントとして登場してくれるとは、非常に嬉しい誤算だ。

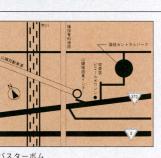
それらの映像エンターテインメントマシンのスタンダードという地位を確立しつつあるのが、ダイナミック・モーションシミュレーター（DMS）である。このマシンでは、巨大なスクリーンとそれにシンクロして動くシートにより、ジェットコースター、ロードレース等のスリリングな感覚を疑似体験できる。

スクリーンに映されるのは、ショースキャンという特殊なフィルム。これは、「2001年宇宙の旅」、「未知との遭遇」のSFXを手掛けたダグラス・トランブルの作り上げた映画方式で次世代の映像システム、ニュースタンダードと呼ばれている。普通の映画とショースキャンの最大の違いは、1秒間に24コマの画像を映す普通の映画に対して、ショースキャンでは60コマの画像が投影されることである。

現在主流の映画は、サイレントムービーの時代に比べると遥かに滑らかに動いている。しかし、最近の心理学、生理学の研究から導かれた、人間の目が物体を捕える早さは、1／60秒なのである。つまり、今の映画の1コマ1／24秒では、観客は無意識に本物と映像の区別をしている。逆に、この速度より早く映像が展開すれば理論的には、実像と映像の差はなくなってしまう。この壁を破ったショースキャンでは、スクリーンは銀幕ではなく、向こう側に実在の風景や出来事が見える、巨大な窓なのである。

一方、シートのほうは、コンピュータ制御された油圧式のドライブシステムで、映画館の席の様に並んだ座席が、まるごと一度に動くという、大きなシミュレーターになっている。

限りなく現実に近い映像とそれにシンクロして動く巨大な観客席、この両者が融合したシステムがDMSである。現在日本には4台のDMSが導入され、テーマパーク等で活躍中である。

●『バスターボム』姫路セントラルパーク内にある。周りは自然溢れる美しい公園だが、エントランスからシアターに一歩入れば、自然とはかけ離れたスリルが待ち受けている。

バスターボム
●兵庫県姫路市豊島町神谷字1436-1
●お問い合わせ　0792-64-1611
●山陽本線姫路駅下車　又は中国自動車道滝社降りる
●営業時間 9:00〜17:00(3月〜10月)
10:00〜16:00(11月〜3月)

スパークスキャン

●安全な絶叫マシン、スリルは同じ

大阪吹田

エキスポランドに作られたDMSが『SPARK SCAN』。ここでは、現在「暴走列車」と「コロッサス」の2本のプログラムを上映している。

「暴走列車」では、スイスの雪山を暴走する機関車を汽車の視点で疑似体験できる。そのスピードは、なかなかの迫力である。

「コロッサス」は、ジェットコースターに乗るという体験をするプログラムである。コロッサスというのは、ロサンゼルスの郊外の遊園地、マジックマウンテンにある世界最大級のジェットコースターのことで、このコースターは、なんと過去に死亡者も出ているというぐらいの過激なコースターだ。（もっとも、これは、太りすぎでハーネスがはめられなかった人が落車して死亡したという説もあるが…）実際、落下速度はフリーフォールタイプではないにもかかわらず、ほとんど自由落下に近いものがある。

当然だが、『SPARK SCAN』では、そのような死亡者は出ていないし安全な乗り物である。それにしても、遊園地に来て本物のコースターに乗らずにDMSで疑似体験をするというのは不思議なもので、トータルリコールの世界までもうあと一歩といった気配を感じさせる。

スパークスキャン
●大阪府吹田市千里万博公園1-1エキスポランド内
●お問い合わせ　06-877-0560
●千里中央駅下車又は名神高速吹田I.C.降りる
●開園時間10:00～18:00　年中無休

メガトビ

●プログラムも豊富、これからのショースキャン

神奈川県川崎

『メガトビ』は、向ケ丘遊園にあるDMS。上演プログラムは「暴走列車」と「SKIING」の2本。

「SKIING」は、スキーのプログラム。日本にいながらスイスでのダウンヒルスキー気分を満喫できる、爽快感あふれるプログラムだ。

ところで、DMSのプログラムは、現在までにジェットコースターものが3本、ボブスレー、暴走列車、筏急流下り、自動車ものが3本、スキーの計10本がリリースされている。今まで紹介したDMSのうち、この『メガトビ』と『BUSTER BOMB』では、この中から順次ローテーションしてプログラムを変更していく。

今後のDMSの展開として楽しみなのは、DMSが新しいタイプの映画館としての可能性を持っているという点である。同じタイプのシアターが各地にあり、ソフトが順次リリースされていくという形態がととのってくれば、映画に続く巨大なエンターテインメント産業が誕生するのではないだろうか？

現在の上映時間は3分程度だが、エジソンが発明した当時の映画も短いものでしかなかった。これから先、1時間ものや2時間もののDMSの登場の可能性を期待しよう。

メガトビ
●神奈川県川崎市多摩区長尾2-8-1　向ケ丘遊園内
●お問い合わせ　044-911-4281
●小田急線　向ケ丘遊園駅からモノレールにて
●開園時間10:00～19:00

東京渋谷

フジタ・ヴァンテ

●フジタの送り出したイメージは「風」という名の新しい広場

ヴァンテというのは、フランス語で「風」という意味。その名前の通り、渋谷区千駄ヶ谷という都会にあって、爽やかな風を届けたいという願いがこめられており、いろんな人が安らいだり、くつろいだりする公園としてイメージされている。

この『ヴァンテ』を企画製作し、運営にあたっているのは建築の分野で有名な株式会社フジタ。『フジタ・ヴァンテ』があるのは、株式会社フジタ本社ビルの一階と二階、外側にはフジタだということは一切書かれておらず、「Vante」と書いてある涼しげなモニュメントが建っているだけなので、誰でも気軽に入れるようになっている。中ではヴァンテレディと呼ばれるコンパニオン達が優しく案内してくれる。これらの全ての施設は無料で楽しむことができる。

ヴァンテは「アミューズメントホール」「ヴァンテシアター」「ホワイエ」の3つのスペースからできている。セルフサービススタイルのカフェがある「ホワイエ」でくつろぎ、「ヴァンテシアター」では120インチのスーパーハイビジョンと臨場感あふれる音響システムでグレードの高い映像をという具合に、それぞれに工夫が凝らしてあって楽しさはつきない

●未来的なイメージで統一された室内。地元の子供達は学校が終わると一目散にここへ。静かに楽しみたいなら平日の昼間が狙い目。

そして、なんといっても一番の人気は「アミューズメントホール」。フジタが独自に開発したたくさんのエレクトロニックアミューズメントの機械で日が暮れるまで遊ぶことができる。

この「アミューズメントホール」の目玉になっているのが体感シミュレーターの「コンセプター」。ヴァンテから出発した宇宙船がバイオシティーにたどり着くまでの区間を、前を飛ぶ宇宙船の後を追っていくという設定の体感シアター。

こういったアミューズメントはたくさんの人が一度に乗り込むものが多いが、「コンセプター」は4人乗り。宇宙船の密閉感が、よりリアルに体験できる。

この宇宙船に乗るには、予約をして搭乗券を発行してもらう。発進時間になると呼び出しがかかり、人数がそろうと船内へ。中に入ると宇宙船のデッキに見立てたスクリーンがあり、宇宙港、迷宮、水中、と様々な場所での冒険がすさまじいスピード感で展開されていく。もちろん映像にシンクロして機体が前後左右に動く。特に、バイオシティーの上から中に突入するシーンは素晴らしく、立体都市の表現力は、さすが建設会社。迷宮の中を障害物をかわしながら飛んでいくあたりもかなり迫力がある。また、この手の施設では珍しく、セリフがすべて英語になっており、ムードをかなり盛り上げることに成功している。

このほかにも、移動バランスセンサーを使って、自分でバランスをとりながら転がっていく「エッグロボ」や、コンピュータを設計に使う「CAD」を手軽に楽しみながらジェットコースターの設計にチャレンジできる「メディアアーム」、ホール内を動き回っているおしゃべりなロボット「ウィスパー」などがある。どれも簡単な操作で楽しむことができ、まさに電子の公園といった感じである。

運営母体の企業色は全く感じさせず、近所に遊びにいく感覚でハイテクを駆使したアミューズメントが楽しめる貴重なスペース。その時々に応じたイベントも開催されている。

フジタ・ヴァンテ
- 東京都渋谷区千駄ケ谷4-6-15
- お問い合わせ　03-3796-2486
- ＪＲ千駄ケ谷駅から明治通り方向へ徒歩５分
- 開館時間10:00〜18:00
- 休館日　日曜日（祭日は除く）

千葉県浦安

スター・ツアーズ

●東京ディズニーランドの宇宙船はルーカスからのプレゼント

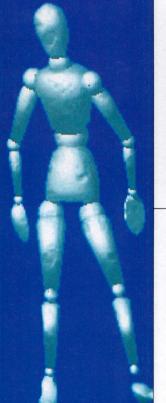
千葉県浦安市にあり、国内最大のテーマパーク『東京ディズニーランド』のアトラクションとして作られた『スター・ツアーズ』は、映像、演出のすばらしさで体感シアターの楽しさを大きくアピールした。

ジョージ・ルーカスのプロデュースで制作された『スター・ツアーズ』は、現在のジョージ・ルーカスのアミューズメント産業進出への大きなきっかけにもなっている。

ジョージ・ルーカスが作り出した『スターウォーズ』の世界がそのまま体験できるというコンセプトは、他の体感シアターと違い、そのバックボーンを容易に把握できる。

C－3POとRX－24通称キャプテンレックスの案内でスタースピーダーに乗り込み、惑星エンドア（「ジェダイの復讐」の舞台の惑星）の月に向かう途中帝国軍に襲われるというストーリーだが、SFブームを日本にも巻き起こした映像のインパクトは未だ健在。興奮の度合いはまさに『スターウォーズ』を一挙に三本全部見たようである。

そして東京ディズニーランドならではの効果として、スタースピーダーに乗るまでの待ち時間には、多数のドロイド達が迎えてくれ、宇宙空港さながらの雰囲気をたっぷり楽しめるようになっている。

スターツアーズ
- 千葉県浦安市舞浜1-1 東京ディズニーランド内
- お問い合わせ　0473-54-0001
- ＪＲ舞浜駅下車すぐ
- 開園時間、休館日等はお問い合わせを

後楽園ゆうえんち

●後楽園は今、ハイテクアミューズメントスポットに

『後楽園ゆうえんち』のゲームコーナー、『カーニバル』にセガのハイテクゲームが勢ぞろいした。

スーパーシューティングシステム『サイバードーム』は、8台あるコックピットに乗り込み、スクリーンに映った敵を撃墜するゲーム。コックピットに据え付けられたレーザー光線銃を操作して敵を倒し、得点を競う。設置されているスクリーンは100インチと小型の映画館さながら。ハーフミラーで背景と敵が合成されていて立体感を一層もりあげている。目の前一杯に、敵で埋め尽くされた宇宙空間が広がる。シートも前後に稼動し、敵が迫り来る感覚が味わえる。

ステーションを破壊した侵略者から地球を守るという映画のようなストーリー仕立てになっており、音響も充実、臨場感たっぷりだ。一度に8人同時にプレイできるし、得点と順位もわかるので、大勢で競うと盛り上がる。

●セガの『R-360』は1プレイ500円。ポケットに物を入れて乗ると落としてしまうので注意。

東京水道橋

『CCDカート』はビデオカメラが搭載されている密閉式のカートに乗り込んで、フィールドの上を走り回りながら点滅しているマークをとるゲーム。マークを取ると得点になる。ルールは簡単なのだが、カメラで映し出された映像しかみえないので、とてもスリリング。6台同時に走行することができ、大勢で楽しめる。カートには衝撃吸収バンパーがついており、カート同士がぶつかっても安全で迫力がある。カートは二人乗りだからカップルで乗るのもOK。

体感マシン『R−360』はジェット戦闘機のドッグファイトのシミュレーションが楽しめるシューティングゲーム。普通のシューティングゲームとは一味違い、ゲーム機は球体をしており、その中に乗り込むのだが、セイフティーバーと4点式シートベルトが着けられる。

ゲームが始まると、操縦桿の操作に合わせて前後左右360度無制限に高速回転するのだ。急降下したり宙がえりしたりする戦闘機の動きが体感できる。『R−360』はまだまだ置いてある場所が少ないので要チェック。

このほか、カーニバル以外の施設として『フライングキャビンUFO』『スーパーテレコンバット』など未来感覚いっぱいのアミューズメントメカが多数ある。もちろん『スカイフラワー』『ウルトラツイスター』といったスタンダードなアミューズメントもたっぷり楽しめる。休日は友人を誘って水道橋へ。

後楽園ゆうえんち
- ●東京都文京区後楽1-3
- ●お問い合わせ　03-3811-2111
- ●ＪＲ水道橋駅、丸ノ内線後楽園駅下車徒歩５分
- ●開園時間、休館日等はお問い合わせを
- ●雨日の夕方、入場料無料時あり。団体予約も受付

AMUSEMENT MACHINE

アングラー

●富士急ハイランドに海底基地があった!

ディープ・シー・アドベンチャー『アングラー』は、海底を舞台にした体感シアターだ。宇宙ものが多い中で、海底がテーマというのは新しい。

中にはいると、基地のガイド役である人工頭脳Mr.KUDOが基地の概要を解説してくれる。ガイドに従って、サイバーフィッシュの水族館を見物した後は、サブマリン「アングラー7」に乗り込み、海底探検となる。海底火山帯を通り抜け、海底都市の中の神殿の遺跡を見物するのが、その目的。巨大ウツボや帆船にすみついているヤドカリにおどかされながら、神殿までたどり着くが…。

全編CGで繰り広げられる海底探検が体感できるのがこの「アングラー」だ。

また富士急ハイランドでは91年10月27日から92年3月22日まで、スケートリンクの営業期間として休日前夜とクリスマスイブ、年末年始はオールナイトで営業。スケートで楽しんで、『アングラー』で遊んでしまおう。『アングラー』だけでなく、敵を撃ちまくりながらジェットコースターが楽しめるシューティングコースター『ZOLA』なんかもあるぞ。オールナイトでハイテクアミューズメントできるのは貴重。

山梨県富士吉田

●MITで開発された『トーキング・ヘッズ』。このMr.KUDOだけでも見る価値あり。

アングラー
●山梨県富士吉田市新西原5-6-1富士急ハイランド内
●お問い合わせ　0555-23-2111
又は03-3374-2221まで
●JR中央線富士急ハイランド駅下車／中央高速河口湖IC降りる

ナイスプラザしんじゅく

●新宿モノリスの未来ショールーム

東京新宿

松下電工がA&I「快適を科学する」をテーマに新宿モノリス内に設置した『ナイスプラザ新宿』は一軒丸ごと住まいのインテリアを見ることができるように設計されている。照明効果によって室内の雰囲気が、どう変わるか体験できたり、最新のホームオートメイションを見ることができるようになっている。

しかし、なんといってもこのショールームがその名を轟かせたのは、NASAの開発したバーチャル・リアリティ(人工現実)システムを使っての「自分の希望のモデルハウスの中を見て歩ける」という展示。仮想現実空間にこういった形で触れることができる珍しいショールームである。

バーチャル・リアリティの本来の使い方であったシミュレーションという部分をここでは実践している。家のリフォームや購入を考えていたら、冷やかしながらでも、ぜひ体験を。

ナイスプラザしんじゅく
●東京都新宿区西新宿2-3-1新宿モノリス内
●お問い合わせ　03-3452-9654
●JR・小田急線新宿駅下車
●展示時間、休日等はお問い合わせを

ツアー・オブ・ジ・ユニバース

●先端の技術と最高の演出

大阪弁天町

大阪は弁天町にそびえるツインタワーの麓、総合レジャー施設「パラディッソ」の中に超体験ゾーン「ツアー・オブ・ジ・ユニバース」はある。

ここで体験する未来へのツアーは入り口ゲートから始まっている。「ツアー」に参加するための搭乗手続きとして旅行者は個人データをコンピュータにインプットするが、その手順は本格的なもので、実際の飛行機による旅行並みの細かさでチェックを受ける。その後、2019年の未来へ移動するタイムマシンに乗り込むことになる。

未来の世界では屈強なセキュリティに連れられ、搭乗資格審査を受ける。この審査に通ればいよいよ木星へと旅立つことになる。

このように室内のインテリアによる雰囲気づくり以外にも、搭乗までの時間に巧みな演出が施され、訪れた客はいやがうえにもその世界観にのめり込んでいくのだ。

そして目玉の超体験マシンはパイロット訓練用のシミュレーターとして開発されたものに独特な改良を加えたものが使われている。強烈な疑似体験ゾーンをとっくりと楽しもう。

また、このアトラクションのある「パラディッソ」内にはボーリングやプール、空中遊泳を楽しめる『フライ・ア・ウェイ』などもある。

●教育のいき届いたクルーたちが未来の世界を案内してくれる。不思議な世界観にどっぷりと浸かりつつ、安心して木星旅行を楽しめる。

ツアー・オブ・ジ・ユニバース
●大阪府大阪市弁天1-2-1 ORC200ビル内 パラディッソ2F
●お問い合わせ　06-572-5333
●大阪環状線弁天町駅、地下鉄中央線弁天町駅下車
●休館日等はお問い合わせを

ヴァーチャリティ1000

●先進の感覚ゲーム

東京渋谷

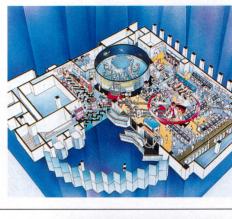
『ヴァーチャリティ1000』はW・インダストリーズ社（英）が開発したバーチャル・リアリティ（人工現実）を利用した世界初のアミューズメントマシン。プレイヤーは座席に座りアイフォンと呼ばれるヘルメットを付ける。すると目の前には英の戦闘機ハリアーから見た風景になる。プレイヤーが顔の向きを変えると画面もそれに合わせて動くようになっており、上の敵を探すには上を向くという具合になっている。耳もヘッドフォンでふさがれ、ガンガンのBGMがかかり完全に外の情報から隔絶される。、

輸入ゲーム機なので国内ではほとんど見かけないが、意外と日本各地にあるので興味がある方は問い合わせて見れば場所がわかる。

ヴァーチャリティ1000
●東京都渋谷区宮益坂2-1ハイテクランドセガ内
その他、ナムコ、セガ系のアミューズメントスペース等に常設
●お問い合わせ　ナムコ 03-3756-2311
セガ　03-3743-7432

AMUSEMENT MACHINE

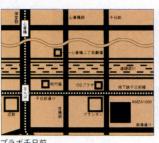
プラボ千日前

●ナムコの超大型アミューズメントスペース

独自のチェーン展開で、ただのゲームセンターに終わらない娯楽施設作りに力を注いでいる、ナムコの新しいアミューズメントスペース「プラボ」。長野県松本市に1号店が作られ、91年10月に大阪千日前に2号店が誕生した。

「プラボ」2号店、『プラボ千日前』は多人数F1レースゲーム『ファイナルラップ』『コスモギャングズ』といったマルチプレイゲームや『スターブレード』といった最新の体感ゲームを中心に、およそ250台のアミューズメントマシンを店内に配した、まさに夢のゲームセンターである。

大阪千日前

とくに話題を呼んでいるのは、「花博」に展示された『ギャラクシアン3』の普及型『プロジェクト・ドラグーン』だ。360度スクリーンに映される敵と、16人同時に戦闘することができる。大迫力の音響とグラフィックは、従来の体感マシンをはるかに越える仕上がりだ。気分は完全に「スターウォーズ」である。

強力な小型遊園地ともいえる『プラボ千日前』には、できるだけ大人数で遊びに行って、思いっきり盛り上がりたい。

プラボ千日前
●大阪府大阪市中央区千日前2-9 AMZA1000内
●お問い合わせ 06-634-7031
●地下鉄御堂筋線、千日前線、なんば駅下車
●営業時間AM10:00～PM24:00 年中無休

UCCスターポート2045

●渋谷で未来の地球を体験する

UCCスターポート2045は、テーマパークとして渋谷で公開された。中に入ると、宇宙ステーションのスターポートのロビーに見立てたスペースがあり、そこで搭乗チケットを買う。さらに奥に誘導され、そこから2045年の宇宙の旅に出発するのだ。

体感シミュレーターであり、世界初公開のシステムで構成される「スターポート2045」は、地球を考えるという大テーマのもとに、ルーカスアーツの技術陣によって完成された、「体感アミューズメントマシン」である。

東京渋谷

2045年、地球の環境は汚染されきっており、人類はエイリアンと協力して地球を復興させようとしていた。そのために地球を観察する目的で造られた宇宙ステーションが、この『スターポート』である。

これらの背景に基づいてテーマパーク全体を構成されており、1階がスターポートで2階は宇宙を感じさせるバー、そして3階は自然環境を意識したレストランというハイテクとエコロジーをイメージさせる雰囲気を作りだしている。惜しいことに91年いっぱいの期間でその幕を閉じてしまう。まだ『UCCスターポート2045』を体験していない人は、いますぐ渋谷に。午後11時まで営業しているのも嬉しいかぎり。

UCCスターポート2045
●東京都渋谷区神宮前5-52-2
●お問い合わせ 03-5485-5506
●JR 京王井の頭線渋谷駅下車井の頭通り入る
●期間 '91年12月下旬まで
●料金 1600円

メダリオン・タイトー・ルドウス新宿店

●大人が過ごせる新しいアミューズメント空間

東京新宿

新しいアミューズメントシーンを常に追及しているタイトーが新宿にヤングアダルト向けの都市型アミューズメント空間をプロデュースした。

歌舞伎町地下サブナードにある『メダリオン・タイトー・ルドウス』新宿店がそれ。『ルドウス』はいわゆる「ゲームセンター」ではない。ルネッサンス風のインテリアにスタッフも女性中心と、まさに大人の雰囲気を作り出している。

店内におかれているものは80%がスロットマシン、ビンゴゲームといったメダルゲームだ。それ以外の物もテレビゲームではなく、ディーラーを相手にした本格的なポーカーやルーレットである。あえてテレビゲームは置かず、純粋にカジノ的な方針なのだ。地下2階には飲食カウンターがあり、ソフトドリンクや、ホッドドッグといったスナック類を注文でき、地下中2階にある休憩フロアーなどで飲食することができる。そして、なんといっても『ルドウス』最大の特徴は『UNO』や『バックギャモン』といったボードゲームやカードゲームを貸し出しているところだろう。それらのゲームを借りて食事を取りながら休憩フロアーで休むという楽しみ方もできる。まるでイギリスのパブで遊ぶ人々というイメージのシステムだ。

新宿の地下街でカジノのムードを満喫できる『ルドウス』は閉店時間も23時45分までと遅めに設定してある。今までにない夜の新宿を楽しむスポットとして覚えておきたい。

メダリオン・タイトー・ルドウス
●東京都新宿区新宿3-22-9
歌舞伎町地下サブナード内
●お問い合わせ　03-3355-3915
●ＪＲ・京王・小田急新宿駅から地下入る
●年中無休AM10:00～PM23:45

ＸＹＳＴ〈ジスト〉

●新小岩に出現したニュースポット

東京新小岩

セガのゲームセンター全国展開店は、最近のゲーム筐体の大型化にあわせて店舗も大型のものが増えてきた。

その中でも新小岩の『ＸＹＳＴ』は国内でも1、2を争う大きさだろう。なんといってもビル全体が巨大なアーケードゲームセンターになっているというのだから驚きだ。

未来的なデザインで統一された『ＸＹＳＴ』の中には、『Ｒ－360』や『Ｇ－ＬＯＣ』『Ｒad Ｍobile』をはじめとするセガの体感マシンが勢ぞろいしている。もちろん、体感マシン以外の最新アーケードゲームも揃っているぞ。

これからは、こういった都心をはずれた大型のアミューズメントスポットがだんだん増えていくことになるだろう。セガファンやゲームファンに限らず、近くに寄ったときは足を運んでみたいビッグスポット。

ＸＹＳＴ
●東京都江戸川区西小岩2-10-1
●お問い合わせ　03-3691-5811
●ＪＲ小岩駅降りる
●年中無休AM10:00～PM24:00

AMUSEMENT MACHINE

ユニバース2

●映像最後のリアリティ、生命の響き

千葉船橋

富士通が『科学博』などに出品し、好評を博した「立体映像」をららぽーと10周年記念イベントとして上映している。米のアイマックス社が開発した特殊なシステムを使用しており、電子シャッターのメガネをかけ、リアルな3D映像を楽しむことができる。この立体映像は直径24メートルの半円球型のスクリーンに投射される。そのために横や上からも映像が飛びだしてみえるという仕組みになっている。フィルムも70ミリフィルムを使用しており、迫力や立体感はほかの立体映画を寄せ付けないほど。

現在上映中のプログラムは「ユニバース」と「ユニバース2」の2本。とくに「ユニバース2」のCGアニメーションは一見の価値あり。物凄い勢いで植物の管の中を通っていくところなどはショースキャンに負けずとも劣らない。あらためて人間が感覚の多くを視覚に委ねているかということを思い知らされる。CGで作られた迫力と人形劇風の部分の演出が非常に面白い。誰にでも楽しめる上質のエンターテインメント。

ユニバース2
- 千葉県船橋市船橋ららぽーと内
- お問い合わせ　0474-33-1188
- JR総武線船橋駅降りる
- 上映時間AM11:30から1日13回（日曜は10:30から16回）
- 92年1月15日まで

MMランド

●都市型アミューズメントの代表格

東京渋谷

渋谷の円山町に『Dr.JEEKAHN's』につづいて現れた『MMランド』はライトな感覚の都市型アミューズメントスペース。中にはアーケードゲームマシン、メダルゲーム、そして体感シアターが設置され連日にぎわいを見せている。

『MMランド』の外観はマンガ家の東本昌平氏がイラストレーションを担当しており、簡素な円山町の中でかなり目立つ。

営業時間を遅めに設定、夜でも気軽に遊びに寄れるのが魅力。

MMランド
- 東京都渋谷区円山町7-10
- お問い合わせ　03-3476-6325
- JR、井の頭線渋谷駅降りる
- 営業時間AM11:00〜PM24:00

レオマワールド

●瀬戸大橋を臨むテーマパーク

香川綾歌

香川県に作られた『香川レオマワールド』はまさに最先端のテーマパーク。ショースキャンをとりいれた『シネマD2』や本物の氷を利用し、リアルな寒さも自慢の極地シミュレーションライド『フリーズイングシー』。シド・ミードデザインの『スペースシップ2056』などが見どころ。

またイスラムのモスクバザールの再現や、美術品の展示など、子供だけではなく、大人向けのアトラクションも多い。

レオマワールド
- 香川県綾歌郡綾歌町栗熊西40-1
- お問い合わせ　0877-86-5555
- 高松琴平電鉄琴平線岡田駅降りる
- 営業時間AM9:00〜PM22:00 又はAM10:00〜PM18:00

ジョイスクエア イン ハママツ
●ファミリー、ヤングアダルト向け郊外型複合アミューズメントスペース。セガ系列。
営業時間：10:00〜24:00
所在地：静岡県浜松市下石田町1861-1

ビッグ・ビバ
●ヤングアダルト向けの郊外型複合アミューズメントパーク。セガ系列。
営業時間：10:00〜24:00
所在地：石川県野々市町三日市234

H／S JR金沢
●ＪＲ金沢駅ビル内にあるアミューズメントスペース。セガ系列。
営業時間：10:00〜24:00
所在地：金沢市南安江町2-1

プラボ西沢南松本店
●長野にある大型のアミューズメントスペース。ナムコ系列。
営業時間：10:00〜24:00
所在地：長野県松本市宮田2-7

S／W セッツウイングス
●二階建ての郊外複合型アミューズメントスペース。セガ系列。
営業時間：10:00〜24:00
所在地：宮城県名取市飯野坂土城南57-1

AGE'S 自由ケ丘
●二階建ての都市型アミューズメントスペース。セガ系列。
営業時間：10:00〜24:00
所在地：東京都目黒区自由ヶ丘1-4-10

プレイシティキャロット巣鴨店
●都内有数のアミューズメントスペース。ナムコ系列。
営業時間：10:00〜24:00
所在地：東京都豊島区巣鴨1-15-1

プリッズサンペディック
●習志野のサンペディック内にあるアミューズメントスペース。ナムコ系列。
営業時間：10:00〜24:00
所在地：千葉県習志野市谷津1-16-1

プレイシティキャロット相模大野店
●キャロットのアミューズメントスペース。ナムコ系列。
営業時間：10:00〜24:00
所在地：神奈川県相模原市上鶴間3498-156

ファンタジードーム
●苫小牧駅前のアミューズメントパーク。体感シアターなども設備されている。
所在地：北海道苫小牧市木場町1-6-1
問い合わせ：0144-36-3600

カナディアンワールド
●「赤毛のアン」の舞台となったプリンスエドワード島を再現している。
所在地：北海道芦別市黄金町731
問い合わせ：01242-8-2231

富士急ハイランド
●富士を見渡せるアミューズメントパーク。アングラーとアイススケートが楽しめる。
営業時間、問い合わせ先等は69ページを参照のこと。

サンリオピューロランド
●サンリオキャラのテーマパーク。屋内型施設なので、雨天でも楽しめる。
所在地：東京都多摩市落合1-31
問い合わせ：0423-39-1111

東京サマーランド
●一年中温水のプールが楽しめる。アミューズメントスペースもあり。
所在地：東京都秋川市上代継字白岩600
問い合わせ：0425-58-6511

東京セサミプレイス
●「セサミストリート」をテーマとして作られたアミューズメントパーク。
所在地：東京都西多摩郡五日市網代403
問い合わせ：0425-96-5811

フジタヴァンテ
●フジタのアミューズメントショールーム。コンセプター等が楽しめ、入場は無料。
営業時間、問い合わせ先等は66ページを参照のこと。

後楽園ゆうえんち
●都内有数のアミューズメントパーク。サイバードームなどのハイテク設備も。
営業時間、問い合わせ先等は68ページを参照のこと。

ユニバース[2]
●世界初の３Ｄムービーシアター。現在２本立てで上映中。92年１月15日まで。
営業時間、問い合わせ先等は73ページを参照のこと。

向ケ丘遊園
●多摩地区有数のアミューズメントパーク。メガトビなどが楽しめる。
営業時間、問い合わせ先等は65ページを参照のこと。

横浜ドリームランド
●横浜市にある大型のアミューズメントパーク。
所在地：神奈川県横浜市戸塚区俣野町700
問い合わせ：045-851-1411

東京ディズニーランド
●様々なアトラクションが設備されている大型テーマパーク。
営業時間、問い合わせ先等は68ページを参照のこと。

「コドモ」な「オトナ」のための

全国アミューズメント・MAP

現在、全国各地にできているハイテク・アミューズメントパークや、ヤングアダルト向けのアーケードゲームセンターの代表的なものを大紹介。遊びに行くときはこれを頼りにどーぞ。

H/S 高屋

●郊外型アミューズメントスペース。対象はヤングアダルト。セガ系列。
営業時間：10:00～24:00
所在地：岡山県岡山市兼基53

アーバンスクエア 宮崎

●アダルト、ファミリー中心の郊外型アミューズメント施設。セガ系列
営業時間：10:00～24:00
所在地：宮崎市本郷北方字高山2448-1

AGE'S 熊本

●都市型のアミューズメントスペース。ヤングアダルトが対象。セガ系列。
営業時間：9:00～24:00
所在地：熊本県熊本市上通市1-22

セガ・ワールド 与次郎ヶ浜

●大型の郊外型アミューズメント施設。アダルトからファミリーを対象に。セガ系列。
営業時間：10:00～24:00
所在地：鹿児島県鹿児島市与次郎1-10-28

プラボ千日前店

●超大型アミューズメントスペース。『ギャラクシアン3』が設備されている。詳しくは71ページを。ナムコ系列。所在地：大阪府大阪市中央区千日前2-9 AMZA1000内

D's Park

●都市型複合アミューズメントスペース。ヤングアダルトを対象としている。セガ系列。営業時間：10:00～23:00
所在地：奈良県大和郡山市高田町125

プリッズ丸亀店

●アミューズメントスペース。最新ゲームを楽しむことができる。ナムコ系列。
営業時間：10:00～24:00
所在地：香川県丸亀市通町175-3

ワンダースクエア

●ファミリーを対象とした郊外型複合施設。セガ系列。
営業時間：10:00～24:00
所在地：和歌山県和歌山市小雑賀762-1

H/S 大府

●ヤングアダルトを対象とした、郊外型複合アミューズメントスペース。セガ系列
営業時間：10:00～24:00
所在地：愛知県大府市桃山町5-200

スペースワールド

●宇宙をテーマにしたテーマパーク。シャトルの実物大レプリカが見もの。
営業時間：10:00～24:00
問い合わせ先：093-672-3600

姫路セントラルパーク

●自然を生かした「公園」。バスターボムが楽しめる。
営業時間、問い合わせ先等は64ページを参照のこと。

レオマワールド

●様々な国の「文化」が楽しめる大型テーマパーク。
営業時間、問い合わせ先等は73ページを参照のこと。

ツアー オブ ジ ユニバース

●カナダのトロントにある同型のアミューズメントを輸入したもの。
営業時間、問い合わせ先等は70ページを参照のこと。

エキスポランド

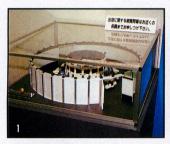
●大阪の万博跡地に作られたアミューズメントパーク。スパークスキャンが楽しめる。
営業時間、問い合わせ先等は65ページを参照のこと。

AMUSEMENT MACINE SHOW

1991

A REPORT OF

アミューズメント・マシン・ショー

10月。日本のハイテク・アミューズメントが一堂に会するAMショーが行なわれた。各メーカーの新型機や新ソフトはこの日に向け、開発・制作される。

〈写真1〉実際のギャラクシアン3の筐体を置くのはさすがに無理なので、小型の模型を展示している。
〈2〉ラッドモービルを登載したR360。峠のコースでコースアウトしたときに回転するのが見てて楽しい。

〈3〉ブースを移動するだけでも苦労してしまうほどの混雑。人気ゲームの周りには人がたくさんいて画面を見ることさえも難しい。まして、プレイをしようなどとは思わないほうがいい。

〈5〉本物のF３マシンを筐体に利用したスーパーモナコＧＰ。マシンの前方から風も吹いてくるのでレースの雰囲気を盛り上げてくれる。
〈4〉モニターを３つ使ったドライブシミュレーター。ベテランドライバーも結構苦労していたようだ。

平和島にハイテク・マシンが集結

今年も10月2日と3日の二日間、東京流通センターにおいてアミューズメントマシンショーが行われた。このショーには新製品のチェックをするマスコミ、ゲーセン関係者をはじめ、ここぞとばかり無料でゲームをしまくる少年（なぜか毎年多くきている）、ＵＦＯキャッチャーでぬいぐるみを取りまくる人など毎年多数の人々が訪れているが、今年もブースを移動するだけでも大変なくらいの人出だ。

今回目についたのはナムコとセガの２社。特にナムコは３ＤＣＧを多用したアミューズメント方針を明確に打ちだし、今後の動向が期待できる出展内容だった。

具体的にはスターブレイド、ソル・バルウなど大型筐体を利用したポリゴンシューティングゲームが中心。大阪の花博に出展されたギャラクシアン３の小型模型やプロモーションビデオの上映会もおこなっていた。また、３画面を使ったドライブシミュレーターではコンパニオンの妙なノリも手伝ってか、長蛇の列をつくっていた。

一方のセガは３Ｄの体感レースゲームが中心。スーパーモナコでは実際のＦ３マシンを筐体として利用、風まで吹かせる凝りようはさすが。またラッドモービルでは３６０度回転のできるＲ３６０筐体を使い臨場感を出していた。その他、立体映像を使った実写ゲームも注目を集めていた。

全体的に見ると、いままでヒットしたゲームのいいところを継承しつつ新しい試みを導入するといったゲームが多かったようだ。次回は特に大きな飛躍が期待できるだろう。

マリア

●映画に見るマルチメディアの可能性●

1926年に製作された「メトロポリス」は、当時のSF映画にない新しい視覚イメージを打ち出すことに成功した。前衛的な都市や建築デザインをふんだんに取り入れることで、マリアというアンドロイドに象徴される未来都市の造形美が表現されたのだ。今、ゲームの世界でも同じことが起こっている。さまざまなアーティストの感性がコラボレーションされ、音楽や、映画、そしてアートのジャンルを含む新しいゲームの世界が展開され始めている。

第二章 クリエイト・パワー

次世代のゲームクリエイターたち

**かれらを仮に「シリコンバレー・ヒッピー」と名付けよう。
ゲームの世界にハウス・ミュージックがもちこまれた、といえばわかるだろうか。
ナーズ〈注1〉なファクトリークリエイターの時代は終わり、
ヒップなアトリエアーティストの時代が始まった。**

●福富忠和
Text by TADAKAZU FUKUTOMI

Alice〈アリス〉

金子國義、加藤和彦、庄野晴彦
インタラクティブ・ミュージアムと
よばれるこの作品は、
今のところ日本で行なわれた最高の
コラボレーションワークだと言える。
ゲーム構造を取りながらもあきらかに
ゲームの域を超えた
「作品」に仕上がっている背景に、
庄野晴彦の力量を強く感じる。

▶『スペースシップ・ワーロック』より

©REACTOR

ハッカーがつくったスペースシップ・ワーロック

真偽のほどは未確認だが、実用に耐えるはじめてのコンピュータは、「チェスをする機械」だったという。60年代の元祖ハッカーたちが、DEC製のPDP-1〈注2〉の前で夜な夜なハッキングしつづけたのも、今にして思えばスペースウォーゲームの元祖「宇宙大戦争」のプログラムだった。つまりコンピュータゲームはコンピュータと同じだけの歴史を持っている。また同時に言えるのはゲームクリエイターの祖はハッカーだ、ということだ。

そんな感慨を強くしたのは、マッキントッシュのCD―ROM用ゲーム『SPACESHIP WARLOCK』（まさしく「宇宙大戦争ゲーム」）の2人の作者、マイク・セインツとジョー・スパークスに会ってからのことだ。

「シリコンバレーヒッピー」と私が仮に名づける彼らのようなクリエイターは、多分、日本のファミコンのファクトリー的な制作現場からはなかなか輩出されない。コンピュータカルチャーが陰気で孤独なおタク文化ではなく、カウンターカルチャーとしてはっきり位置づけられている西海岸のシーンのなかで、はじめて出てきた才能だ。

コミックアーティストとしてスタートしたマイク・セインツは、「僕はパンクだかららね」と自らいうとおり、シカゴではハウス・ミュージック前夜のクラブDJだったという略歴を持つ。その後コンピュータ・エンターテイメントへの接近によって、ニューヨーク、シカゴ、西海岸と東から西へと拠点を移してきた。

ロックバンドのボーカリストとしてもならしたジョー・スパークスは、ヒップスター、ティモシー・リアリーへの共鳴から、『Mind Mirror』のプログラム開発に参加。その後はNASAエイムス研やマッキントッシュの3Dプログラム『Swivel 3D』の開発、さらにはVPL社のバーチャル・リアリティの特許保持者のひとりにもなっている。

日本的箱庭のなかで石を叩くプログラマーたち

こんな略歴を読んで、彼らの事がイメージできるなら、いまゲームの世界に何が起こりつつあるかわかるはず。パンクとサイバーパンクとパソコンカルチャーが、同じ土壌にあるアメリカで先端的に発生したこうした動きは、世界へと広がっている。

きっかけはマルチメディアだったとも言えるだろう。大容量、高品位なCD―ROMなどの記憶媒体の採用によって、いままでのアッセンブラなどによる「石（CPU）を叩く」ようなプログラム方法では、コスト、スピードとも見合わなくなってきた。開発と再生環境が同一で、手軽なマッキントッシュなどのプラットホームの採用によって、いっきにゲーム制作は工場からアトリエへと解放されたのだ。

もともとパーソナルコンピュータの「万人にコンピュータを」という思想は、そのようなものだったし、メモリーサイズを気にしながら、プログラムの妙を競ってみせるファミコンクリエイターは、そういう意味ではテッド・ネルソンやスチュワート・ブラントが批判した、汎用大型コンピュータの専門家による独占状況の日本的箱庭版というふうに見えなくもない。

おもえば、アップルコンピュータの創始者スティーブ・ジョブスもインド放浪経験のあるヒッピーだったし、共同創設者スティーブ・ウォズニャクにしても、アップル離脱時に株を売却して得た金の殆どを、ウッドストックばりのコンサートでスってしまったという人物。ハーバードの純正ハッカー、ビル・ゲイツは菜食主義者だし、ゲイリー・バートンあたりのサポートとしてならした名ギタリスト、アラン・ケイや、LSDへの関心から大脳生理学を志したビル・アトキンソンなどパソコンカルチャーはその創生期から、ヒップなものだったわけだ。

彼らは言う。ロックもセックスもコンピュータも、と。バチェラーモード（独身状

Photo by HIROSHI TSUKINOKI

Techno Icon
奥平イラ

テクノの落とし子を自認する奥平が最近発表し続けているCGコミックスの１作品より。作品はなんとPC98で制作されている。ミュージシャン、デザイナー、コミックアーティストと何面もの顔を持つ彼のつぎの展開はやはりインタラクティブ・コミックスとか。

Photon
平沢進

自主ＣＧビデオとして発表されたこの作品は、アミガを使用したビデオ作品としても秀逸のもの。P-モデル以来の平沢のニューエイジ志向のコンセプトと、アミガのアーキテクトが持つ同じ志向とがバイブレーションしている。平沢はライブでもアミガによる画像を使用。

態）で、体の臭いままハックしてる奴にはチープなコンピュータシステムがお似合いだゾってね。そして言う、「なにしろ家を売れ、車を売れ、その金でマッキントッシュを買え。プレゼンテーションなんかしないで、自分の最高だと思うエンターテインメントをつくれば、ビジネスはあとからついてくるよ」（マイク談）。日経エンターテイメントに載ったロジャー・ラニアーの顔を見て、「ボブ・マーレーって死んだんじゃなかったっけ」なんて言っている人には、なんの事かわからない話なのである。

ロックバンドのような制作コラボレーション

パンク発祥の地ロンドンでも、似たような動きがある。マーティン・ヒースやベティ・ブーなどのミュージシャンを輩出したインディペンデント・レコード・レーベル、リズム・キング。この関連会社としてゲームなどをエントリーしているのがレネゲードだ。ここからエントリーされているアミガ用のゲーム『GODS』は、ビットマップブラザーズなるチームの手になるもの。

マイクとジョーのリアクター社がたった2人で『Warlock』を制作したのを「ロック・バンドの様なチーミング」と形容できるとすれば、ビットマップブラザーズはスタジオワークやコンサートディレクターまでを入れた「ロック・ビジネスの様なチーミング」だといえる。『GODS』自体のテイストもさることながら、クリエイティブのスタイルも「ロックしてる」のだ。

ちなみにこのゲームの日本でのエントリーは、筋肉少女帯やGO―BANG'Sをかかえるネットワーク・PCMコンプリートの関連会社から。

こうした次世代のヒップなゲームクリエイターは日本ではまだなかなかでてこない

マイク・セインツ

コミックアーティストとしてスタート。
'84年初のコンピュータ・コミックスを発表し、その後、MacroMind社のComicWorksなどのプログラム開発に参加。
'86年にはインタラクティブ・エロチック・ソフトMacPlaymateの発表で、マックユーザーのあいだに物議をかもした。
Spaceship Warlock作者。リアクター社創業者。

ジョー・スパークス

学生時代はミュージシャンとして活躍。
ティモシー・リアリーのMind Mirrorのプログラム、Swivel 3Dの開発、NASAエイムス研での開発関与、Sega Genesisのゲーム、VPLでのバーチャル・リアリティの開発など実績多数。
Warlockプロモーション来日時には超高速での3Dグラフィック制作をデモし、観客を驚嘆させた。

注１　ナーズ（nerds）　米俗語で暗くて孤独な奴、の意。日本で言う「オタク」に近い。
注２　ＤＥＣ製のＰＤＰ-１　米ディジタルイクイップメント社製のコンピュータ。初めてモニタ表示を可能としたコンピュータといわれている。（関連記事 P.9）

が、その萌芽となる動きはある。

まず『Alice』のコラボレーションワークをみごとにまとめている庄野晴彦。ラジカルＴＶ以来のゲーム世代の期待を担って、サイバーな次作を制作中ときく。サポートがテクノミュージック雑誌「Techii」の編集を担当したシナジー幾何学というのも、なかなか期待できそうだ。

ゲームではないが、アミガを使用した自作ビデオを発表し続けているP-モデルの平沢進の動きも見逃せない。バンド再開が話題の中、平沢個人の活動として、マインドジムの企画などとあわせ、ニューウェーブ、テクノ以来の一連の「平沢節」が、ＣＧムービーの形で展開されている。

ミュージシャンのこうした動きは、西海岸ではトッド・ラングレン、国内なら佐野元春などのマッキントッシュを使った作品制作など、まだ水面下だが、かなりある。

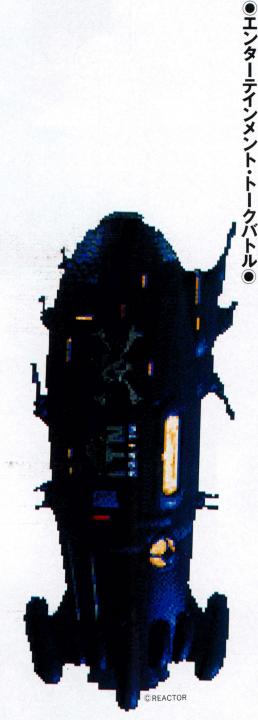
コミックアーティストであり、かつてはビル・ラズウェルのプロデュースによるラップ・アルバムを発表したミュージシャン、かつまた「宝島」の元ＡＤでもある奥平イラにも注目したい。最近、パソコンＣＧで制作されたイラストやコミックを発表している彼は、当初から「テクノ・コミック・アーティスト」であったという実績があり、『Warlock』の様な作品が日本で作られるとすれば、その作者の筆頭に上がるだろう。また、実際にそうした作品を準備中らしい。

コンピュータゲームの歴史はコンピュータそのものの歴史と同じほど古い。そして、ゲームクリエイターの歴史は、ハッカーの歴史。ナーズな工場労働技術者の時代が終わり、ヒップなアトリエクリエイターの時代へとシフトしていくこと。これはハッカー史の必然じゃないか。

ゲームの領域を脱して、最も新しいGAMEを生みだす。

●エンターテインメント・トークバトル●

文●山田尚美

世界初の3次元・インタラクティブ・ムービー〈スペースシップ・ワーロック〉。この、映画とも断言できるゲームの作者であるマイク・セインツは、ゲームは映画的な興奮と感動を伴うシミュレーションへ移行すると予想している。〈デュオ〉や〈メガCD〉の出現で、今まで抱えていたハードの問題が大きく克服される。そして、ソフトのクオリティが問われるときがきたのだ。洗練されたシナリオと演出の出来上がりは、映画レベル以上のものが要求される。ゲームだけを見てきたクリエイターはもう必要とされない。映画やテレビの製作会社、ミュージシャンやビジュアルデザイナーといったアーティスト参加による作品をハード会社が求め出した。近い将来、〈ゲーム〉という言葉がなくなる日が来るかもしれない。

エンターテイメントに触れるだけで、時代が読める

青木■いやあ、驚きましたよ。まったく新しいカテゴリーの遊びですね、「ワーロック」は。CD-ROM（※）が実用化すればこういう感じのソフトが出来るだろうと予想はしていたのですが……。
マイク●将来的にはリアクターのインタラクティブ・ムービー（※）があまりにも素晴らしいので、他のゲームの方は店をたたんでしまうでしょう（笑）。いやそうなればいいなあってね。しかし、一般的な傾向として、ゲームはもっとシネマティックになっていくはずです。ゲームというよりは完全にシミュレーションです。おもしろさがグンと深くなる・・・。
後藤■興味深いですね。ゲームをやることによって、自然に「今はマルチメディアの時代だなあ」と感じてしまう。言葉での理解などいらないでしょうね。
マイク●そうです。メディアの移り変わりは、エンターテインメントに正直に表れますから。楽しむ側に難しいことなど関係ないでしょう。
後藤■「ワーロック」に感心したのは、まずコンピュータグラフィックスの技術・感性です。セインツ氏は、まったくデジタルなデータをCDの中にほうり込み、およそストーリーのないピクチャーをインタラクティブに加工することによって、まったく新しいピクチャーを飛び出させる。非常にセンセーショナルですね。
マイク●そういうことができうる環境が背景としてあります。そう、最近のコンピュータエンターテインメントにおいて注目すべき出来事が二つ起こりました。16ビット（※）の家庭用コンピュータの普及、そしてCD-ROMの登場。これによって今までネックだった、記録できる容量の限界というものが一挙に解決しました。ただ、同時に開発者たちの頭痛の種が出てきたことも事実です。

箱はできた。何を入れ、どんな風に詰め込めばいいのか？

後藤■ハードの環境が整うということは、その分、ソフトのクオリティに目が向けられるということですね。パソコン時代からゲームというメディアを体験してきて、ソフトへの意識の段階アップというものがよくわかります。初めはカセットテープでゲームをローディングしていたような状態でした（注1）。当然、容量なんて小さなものです。それがフロッピーになって容量が大きくなり、ゲームの可能性が論じられ出しました。そして半導体が進歩してROMカートリッジというものが実用化されたのです。これはフロッピーなどとは違い、商品として出回ってもコピーできませんか

Photo by HIROSHI TSUKINOKI

マイク・セインツ
Mike Saenz

■NASAでバーチャル・リアリティの研究を行っていた元ロック・ミュージジャン、ジョー・スパークス氏とともに、尖鋭的なインタラクティブ・ソフトを制作するリアクター社を設立。
日本進出にも深い意欲を示しており、今もっとも注目されているマルチメディア・アーティストである。

ら、いいビジネスになるんです。しかし、いいソフトをつくろうとすると、メモリー不足という壁にぶち当たる。それで、毎年、半導体のメモリー容量が増加していくわけです。今年は4メガ、来年は8メガという具合に。

マイク●メモリーが大きくなれば、それだけいいゲームがつくれる。

後藤■そう、それを解決するため、私共NECはCD-ROMを採用しました。しかし、ゲーム機のメディアとしては、どうプログラムを開発していいのかわからない。500メガという容量に、かえって困惑した状況でした。あれから3年経った今、ようやく、どうつかえばいいかわかってきたという具合です。

マイク●言ってみれば小さなアパートのインテリアデザインばかりをやっていた人に、いきなり大型ジャンボ機の格納庫デザインの発注がきた、みたいなものでしょう。そのとき、どういう考え方をしますか？「これはとてもひとりじゃ無理だ、デザイナーの数を増やさなくては」ですか？ この方法論は最も犯しやすいミステイクだ。必要なのは人数じゃない。全体を大きく考えることですよ。

今、この業界では開発のノウハウを向上することが叫ばれていますね。このことは、もっと実用的なオーサリング・ツール（注2）を開発することで解決するでしょう。

青木■オーサリング・ツールは、非常に重要な位置を占めると思いますよ。セガにはAVACというコンセプトがあります。A（オーディオ）、V（ビデオ）、A（アミューズメント）、C（コンピュータ）の融合したエンターテインメントを考えているわけです。しかし、ソフトを内部だけで開発するのは難しい。映画やビデオ業界が持っている、クリエイティビティが必要なのです。そこで、このオーサリング・ツールがしっかりできてくれれば、隣接業界の人たちがスンナリ入ってこれるでしょう。特にこれからは、従来のようなプログラム・テクニックよりも、アイデアやシナリオが重要視されるときです。ゲームとしては正常なことですよ。CD-ROMがもたらした希望と課題は大きいですね。ですから、それらを生かすためにもツールとプラットホームを提案していきたいと思っています。

プログラマーだけでつくられたゲームは、誰も楽しむことが出来ない

後藤■同感ですね。アーティストに参加してもらいたい。また、そういうアーティストを育てなくてはならない。

青木■さまざまなジャンルの人たちの感性が飛びかうなんて、ワクワクしますね。

マイク●ええ。素晴らしいことです。アイデアは

後藤富雄
Tomio Gotoh

■'86年から'89年まで、日本電気ＨＥのパーソナルインテリジェンス事業部の計画課長として、パソコンの周辺機器の企画に携わる。その後半、家庭用ゲーム機ＰＣ－エンジンを企画し、その後のゲーム・シーンに大きな影響を及ぼす。現在はゲーム機だけに限らず、電子手帳などの製品企画も幅広く行う、ＰＰ商品企画室の企画部長として、その辣腕を振るっている。

Photo by HIROSHI TSUKINOKI

映画であり、ゲームである。本を読む感さえある。ゲームは〟遊ぶ〟だけから新しいメディアへ変貌。

デアはあるけれど、ハードウエア的に障害のあった人や、映画の製作者や、テレビのプロダクションの人たち。彼らは、コンピュータではビジュアル的にも、オーディオ的にも、テクノロジー的にもやりたいことができなかった。このふたつが、これからのキーになるのではないかと。マンガを描くにしても、あらゆる知識がなければとても描けません。映画監督のようにサウンド、カット割りなどの知識までも要求されます。このことが、マルチメディアのソフトづくりに必要でしょうね。コンピュータに詳しいだけでは決してできない。究極的なビジョンというものがあり、さらにそれを最後までやり遂げる決心が一番大事なのですが……。

ハリウッドの映画製作会社とインタラクティブ・ムービー

後藤■「ワーロック」では、確かにコンピュータグラフィックスの見事さがあった。あれをみれば、実際の映画製作との予算対比なんかを考えてしまいますね。

マイク●インタラクティブ・ムービーの製作はハリウッドほど下品じゃないですよ。これは冗談ですが（笑）。しかし、素晴らしいアイデアと構想のもとに何かをつくろうとしたとき、とてつもない予算がかかってしまうのが今のハリウッドの現状です。ヒット・ムービーを出すためには、百億もかけなければならないなんて馬鹿げている。低予算でもいい映画はたくさんありますよ。それから、コンピュータを使えばファンタスティックなビジョンがローコストで限りなく作成できる。

後藤■「ファンタジア」（注3）もコンピュータで安い予算でつくれますね。

マイク●やるんだったら3Dでしょうね。

青木■あの「ファンタジア」を！

マイク●黒澤監督は4つのカメラで同時に1シーンを撮ったと聞きますが、3Dのモデリング（※）なら360度から撮ることが可能なのです。360台カメラがあるようなものです。

青木■最近ではバーチャル・リアリティを意識した3Dアニメもありますね。そういうものは、スーパー・コンピュータ（※）を使っているんじゃないかと思いますが、もしかしたらスーパー・コンピュータで素材をつくって、格納するメディアはCD－ROMということができるかもしれない。そんなツール、もう存在しているいるんじゃないかな。ただ、ゲーム業界に近いところにないというだけで……。

後藤■それはあるね。すごく高度な研究をやっている方はゲームの世界のことをまだ知らない、これがビジネスになるということに気づいていない、とね。

マイク●グラフィックスの製作につかわれてきた高度な環境も、現在ではマッキントッシュのレベルで実現してしまいます。「スイベル3D」という3D製作ソフトがなかったら、「ワーロック」はつくれなかった。レンダリング（※）は時間がかかるのですが、これを使うことによって非常に高速に行なえる。マック上でこれだけ素晴らしい環境が得られるのですから、ゲームの製作環境としてすぐ移行できるはずです。

青木■それなんですよ。「ワーロック」で最も驚いたのが、ツールが確立しているということです。セインツ氏がステージ上のデモンストレーションで、あっというまにゲームを組み立ててしまった。こんな世界があるんだと、ショックでしたね。今はマッキントッシュのキーボードとマウスで操作するものだけれど、あれが家庭用ゲーム機のジョイパッドでサクサク進むようになったら、これはすごいですよ。

後藤■20年ぐらい前にMIT（※）のワイ

※印はP182・183参照

注1　カセットテープ
フロッピーディスクが普及するまでは、プログラムを記録しておく手段として音楽用カセットテープが使用されていた。

注2　オーサリング・ツール
プログラム言語を使わなくても、用意されているいくつかの命令を組み合わせることによって、誰でも簡単にプログラムを組んだり、映像を作ったりできるソフトウェアやハードウェア。『マクロマインド・ディレクター』や『ハイパーカード』が有名。

注3　ファンタジア
ミッキーマウスを主人公としたディズニー映画。全編、非常に美しいアニメーションが展開するアニメ映画の金字塔。

注4　パーシング
コンピュータと人間を会話させるプログラム上のテクニックの一つ。コンピュータは人間が入力した語彙を検索し、自分の辞書の中に該当する単語があれば用意したリアクションを行なう。なければ「失礼ですが、あなたの言っていることがわかりません」という適当なリアクションを返す。この場合コンピュータは相手の会話の内容を把握しているわけではなく、ただ言葉を検索しているだけ。

ゼンバーグが「イライザ」（※）というカウンセリングのソフトを作った。あれの、本当にビジュアル的なものができるんじゃないですか。

マイク●「イライザ」はAIの技術に隣接する、非常に良いパーシング（注4）の機能を持ったものでしょうね。「ワーロック」でも会話の部分でパーシングを使っています。そのために会話のデータテープを作りました。ああいうゲームだと、みんなが画面にタイプするのはひどい言葉ばかりです。まず最初はひどいパートのテープを作り、それをチェックさせて「あなたはなんてひどいことを言うの？ 失礼ね！」と反応させるようにしたのです。褒め言葉は優先順で一番下の方に位置し、汚い言葉にはすぐに反応するようにできていますが、褒め言葉だと反応に時間がかかるという結果になってしまったのです（笑）。物語に出てくるキャラクターに人格を与えるようなことも、今は考えています。そしてパーシングに関しては、相当複雑なことも……。

青木直喜
Naoki Aoki

■'76年に（株）セガ・エンタープライゼス入社。'84年より家庭用ビデオゲームのソフト開発に携わり、'88年9月に登場したメガドライブの商品企画にも深く関わる。'90年からはセガの企画本部企画制作部長として活躍し、最近ではセガと関係の深いソフト・メーカー、（株）クライマックス制作の『シャイニング＆ダークネス』をリリースした。

Photo by HIROSHI TSUKINOKI

ワーロックに続く、今後のリリース予定

青木■リアクターの次の動きが気になりますね。

マイク●「スクリーミング・メタル」というソフトを製作中です。高度な3Dで構成し、高速で動作するインタラクティブ・ムービーです。「ワーロック」ではマクロマインド・ディレクター（※）を使用しましたが、今度は自社開発のソフトで動作します。アーケードの要素を取り入れた、スクリーミング＝叫ぶロボットが主題の闘争ゲームですよ。

後藤■それは楽しみですね。NECはハードメーカーですが、ソフト面でアーティストに参加してもらいたいと思っています。その環境作りのツールが必要だということですね。

青木■自社のことになるんですが、ハード面ではMEGA-CDに一番可能性があると思いますね。その中に新しいもの、ゲーム以外のカテゴリーに属するソフトがどれくらいあるかで、メディアとしての可能性が見えてくる。これはマルチメディアのハードすべてに言えることではないでしょうか。

〔1991年10月4日（金）高輪倶楽部にて〕

情報入手は、足を運ぶのが基本です。

電話予約したチケットや、その場で欲しい！と思ったチケットを晴れて手にする所がぴあステーション＆チケットぴあスポット。ここではチケットぴあで取り扱っているすべてのチケットがお求めになれるだけじゃなく、チケット情報も、もれなく集まっていますから、お店にでかけて前売情報を探り出せば思いがけない(得)チケットがみつかるかもしれません。情報入手は、まず現場からです。

◎全国に500店以上もあるチケットぴあのお店は、かなりサービスがいいらしい。

- ●約2000件にも及ぶ全国のチケット前売情報をキャッチできます。
- ●お店のスタッフはチケットのプロ！チケット情報ならなんでもご相談下さい。
- ●確実にチケットを手に入れたい…だからチケットによっては、お店に来た人だけが前売開始日よりひと足早くチケットを予約できる"店頭先行オーダーシート"サービスも行っています。
- ●全国のぴあステーション＆チケットぴあスポットの場所は、いま発売中の情報誌「ぴあ」「pmc」をご覧下さい。

Computer Ticketing Network

電話予約

※電話番号はお間違えなく

〈チケットぴあ予約センター〉(首都圏)

●音楽をはじめオール・ジャンル受付け 03-5237-9999
●クラシック専用 03-5237-9990
●演劇専用 03-5237-9988
●スポーツ専用 03-5237-9977
●特別電話予約 03-5237-9911
03-5237-9955

その他のサービス

●海外の公演を日本で予約。
〈ワールドチケットぴあ〉 03-5237-9800
●チケットの最速情報
〈チケットぴあダイヤルQ2サービス〉
当日券情報は 0990-31-9111
チケットマル得情報は 0990-30-9111
●25枚以上のグループ・団体でのお申し込み
チケットぴあ特別販売課 03-3222-3621

HOW TO チケットぴあ

電話予約後のチケット受取りと、支払い方法

①店頭受取り

電話予約後、ぴあステーション＆チケットぴあスポットにて、予約番号等を申し込み用紙に記入の上、お受け取りください。

●支払い方法
A．現金でお支払い　B．PIAカードで自動引き落とし

②メールサービス(有料)

電話予約時にオペレーターにお申し込みください。

●支払い方法
A．銀行振り込み　B．PIAカードで自動引き落とし

直接購入

ぴあステーション＆チケットぴあスポットにて、直接購入もできます。(一部チケットを除く)

●支払い方法
A．現金でお支払い　B．PIAカードで自動引き落とし

営業時間

●チケットぴあ予約センター 10:00AM〜7:00PM
●ぴあステーション&チケットぴあスポット 10:00AM〜7:00PM
(一部のお店を除く)

●先鋭的なエディトリアル・デザインで知られる戸田ツトムが、コンピュータと出会ってから制作されたDTP3部作が『森の書物』、『都市の書物』、『DRUG』である。『森の書物』は、出版された当時、（1989年）パーソナル・コンピュータで可能なかぎりのDTPの見本集〈グラフ、図形、レイアウトなど〉のような趣があるが、『都市の書物』になると、ノイズ的なパーツ（ボタン、スイッチなど）を3Dでなく数式の曲線で表現する方法論が登場し、『DRUG』ではそれを〈本〉というエリアに構築した作品

戸田ツトムのコンピュータ・デザインワーク

デスク・トップ・パブリッシング

DTPで考えるメイキング・オブ・『ゲームぴあ』

「自費出版」というのを御存知だろうか。プロの物書きではない一般の人が自分の作品を本として出版するため、自分でお金を出して印刷会社に本作りを依頼するのだ。

一昔前は、手書きの原稿を印刷会社に持ち込んで一旦プロの手に渡し、タイプ印字や写真植字などの機械処理をしてから印刷する必要があった。

といえる。
これら全てが、一般に市販されているパーソナルコンピュータ（マッキントッシュ）とソフトウエアを使って制作されているのである。

（写真右から）
■『森の書物』戸田ツトム・著
河出書房新社／定価1800円
■『都市の書物』
池澤夏樹・著／戸田ツトム・構成
太田出版／定価1400円
■『DRUG／擬場の書物』戸田ツトム・著
太田出版／定価3900円

しかしこの数年、状況が大きく変ってきている。「ワープロ」の普及がその原因である。ワープロを使うことによって、原稿を書くことがすなわち印刷用の文字データを作ることになるため、原稿を他人の手で機械処理する必要がなくなり、出版が一歩パーソナルなものになったのだ。
その後のコンピュータ技術の進歩とパーソナル化は出版の分野に新たな可能性を出現させた。DTP（デスクトップパブリッシング）と呼ばれているものがそれである。

これが『ゲームぴあ』編集の7つ道具だ！コンピュータ、スキャナ、そしてワープロ（文章作成）、イラスト（イラスト、グラフ、文字のレタリング）、写真レタッチ（写真の修正）、3D（3Dグラフィックス）、レイアウト用の各ソフト。

DTPの概念とは、原稿書きから写真やイラストなどを含むレイアウトまでの全ての工程をコンピュータ上で管理して、個人レベルでも内容豊かで高品質な出版（印刷）ができるようにしようというものだ。
そして現在、この概念はパーソナルコンピュータの世界に広く取り入れられている。ワープロ・グラフィックス・写真加工用ソフトなどで作ったデータを統合して、紙面を自由に構成することのできるレイアウト用ソフトの普及が急速に進んでいるのだ。
その結果、一人の人間と一台のコンピュータだけで内容・品質共に今までの商業出版物に匹敵するものが作れるようになった。個人の嗜好や才能が「出版」という手段を通じて自由に表現できるのだ。
DTPの手法を利用して印刷物の紙面を自分の思うがままに作り上げ、それを多くの人々に見てもらうこと、これは最高に知的でクリエイティブなアミューズメントと言えるのではないだろうか？

●DTPの概念が引き起した個人レベルの出版手段の革新は、いまや個人の問題にとどまらず、社会的な影響をも引き起こしている。先端的な出版社やプロダクションはすでにDTPシステムを利用して商業ベースの出版物を制作しているのだ。
もちろんこの『ゲームぴあ』もDTPシステムで作られた。使用したのはアップル社のパーソナルコンピュータ『マッキントッシュ』十数台をネットワークしたシステムだ。
文字原稿はワープロソフト、タイトルやロゴタイプ・イラストなどはグラフィックソフトで作成、また写真などはスキャナで取り込んでおく。そしてデザイナーが作ったラフを元に、全てのデータをレイアウトソフトを使ってコンピュータの画面上で編集・調整し、高解像度のレーザプリンタで出力して印刷したものだ。
また印刷会社の出力機とネットワークしておくことで、出力直前まで紙面データの修正ができ、新しい情報が入った時などもいままでに比べて対応幅が広がっている。
出版界におけるこのような作業形態の変化は、コンピュータという新しいメディア媒体が個人レベルから社会的なレベルへと変革をもたらした端的な例といえよう。

●DTP（デスク・トップ・パブリッシング）でつくられた書籍、雑誌たち
（写真左から）
■『都市の書物』池澤夏樹・著、戸田ツトム・構成、太田出版　定価1400円
■『ELLE DECOR』、ELLE Publishing
■『New York Times』、New York Times
■『MdN』、MdN 定価2500円
■『メディア・エクスチエンジ』、株式会社メディア・エクスチエンジ　定価980円
■『DRUG 擬場の書物』戸田ツトム・著　太田出版　定価3900円
■『マックパワー』　株式会社ビジネス・アスキー　定価940円
■『entertainment weekly』、THE TIME INC. MAGAZINE COMPANY
■『ワンダープレス』、株式会社AV生活総合研究所　定価200円
■『森の書物』戸田ツトム・著、河出書房新社　定価1800円

システム協力／株式会社テンプリント

一億総クリエイターでも、かまわない！

コンピュータが与えてくれるものは、いつもスリリングな興奮に満ちている。でも自分たちが〈作る側〉にまわれば、おもしろさは倍増するに違いない。ちまたに溢れる数多くのエンターテインメントから一歩抜きんで、プレイするだけからクリエイトへ。自分で考えるエンターテインメントは、まさに自分自身が主人公。それを可能にしてくれるツールが、ハイパーカードなのだ。

●掌田津耶乃
Text by TSUYANO SHODA

コンピュータでクリエイトしよう！

コンピュータをベースとしたエンターテインメントは、ずいぶんと我々の身近になってきた。街角のゲームセンターにいけば山のようなゲームマシンが並んでいるし、どこの家庭でも、押し入れの中をひっかき回せばゲームマシンの一つぐらい見つけることができる。

けれど、今までのエンターテインメントというのは、全て「完成したものを遊ぶ」だけのものでしかなかった。しかし考えてみれば、本来エンターテインメントの楽しみというのは、それだけのものではなかったはずだ。例えば、プラモデルの完成したものしか売っていなかったとしたら、何とつまらない世界になってしまうことだろうか。

そう、全ての遊びには「作る楽しみ」というものがあった。これは、例えコンピュータが相手の遊びでも同じはずだ。ところが、今までは僕たちがコンピュータで「作る側」に回ることは、まず不可能だった。理由は簡単だ。コンピュータでモノを作るには、想像を絶するほどの専門的知識が要求されたからである。

けれど、この状況は少しずつだが改善されつつある。例えば、グラフィックやサウンドといった分野では、今やコンピュータを抜きにしては何も語れないというくらいになってきている。エンターテインメントの世界も同様だ。今まで、ソフトを作るというのは「プログラムを書く」という特種能力が必要だった。しかし、最近になって、僕たちコンピュータの知識がない人間でも、簡単にソフトを作ることのできる開発ツールが、わずかではあるが登場しはじめたのである。

その代表作ともいえるのが、『ハイパーカード』なのだ。ハイパーカードというのは、アップルコンピュータという会社が販売している『マッキントッシュ』というコンピュータ用に開発されたソフトだ。

（図1）これが『ハイパーカード』の基本画面。このソフトひとつで絵を書くことから音の編集、アニメーションの制作までできてしまう。写真は市販のフルキットで定価17800円。パズル、汽車ゲーム、グラフソフトなどのデータがつく。マックを買うとおまけで付いてくるのは〈ライト〉バージョンで、音を編集するオーディオパレット、住所録、予定表、などがついて機能的なものはまったく変わりない。

マッキントッシュとハイパーカード

「マック」という愛称で呼ばれるこのコンピュータは、それまでのパソコンのイメージを一新してしまった、全く新しいタイプのコンピュータだ。それまでパソコンというと、ディスプレイの中に何やら難しそうなメッセージがずらずらとでてきて、キーボードからわけのわからないコマンドを入力して使うもの、というイメージがあった。けれど、マックは違う。マックでは、全ての操作は可愛らしいマーク（アイコンという）を、マウスという装置で選ぶだけで行なえるようになっている。これは、まるでファミコンかなにかでゲームをやっているのと同じ感覚なのだ。

ハイパーカードは、この遊び心溢れたマックに、まさにぴったりの開発ツールだ。ハイパーカードには絵を描くためのツール、文字を書き込んだり、様々な機能を実行させるためのスイッチといった様々な道具や部品があらかじめ用意されている。それらを使って、まるでハサミとノリで切ったり貼ったりしている感覚でソフトを作ることができる。

そして、何より嬉しいのは、このハイパーカードは全てのマックに無料で付いてくるということ。つまり、あなたがマックを買うと、その日からハイパーカードが使えるようになってしまうのだ。

（図2）画面左上に見えるのが、グラフィックを描くためのツールパレットその下にあるのが色を指定するパターンパレットだ。これらのツールは、マウスでアイコンをクリックするだけで使えるようになる。

グラフィック

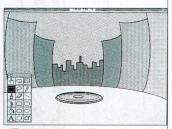
“ここまで描けるなんて！”コンピュータは、誰をもアーティストにする才能がある。

では、実際に『ハイパーカード』を使って「ぴあべんちゃー1991」という、オリジナルのアドベンチャーゲームを作ってみよう。まずは、ゲームに使う各シーンのグラフィック作りからだ。ハイパーカードには「ツールパレット」と「パターンパレット」という2つのパレットが用意されている。これは小さな四角いボードのような形をしていて、その中に様々なアイコンが並べられている。（図2）このアイコンを選び、カードの上にマウスで絵を描いていくのである。

油絵でキャンバスに絵を描くとき、細い線はこの絵筆で、塗りつぶすときはこっちを使ってというように、それぞれの塗り方によって絵筆を使い分ける。丁度ツールパレットのアイコンが、ハイパーカードの「絵筆」だと思えばいい。線を引きたければ、「直線用」のアイコンを選択して直線専用の絵筆に持ち替え、画面に線を引く、という具合である。

また、油絵では、塗りつぶす色はパレットの上に出しておいた絵の具を使って選ぶが、ハイパーカードではパターンパレットにあるアイコンが、この「絵の具」に相当する。ハイパーカードでは基本的にモノクログラフィックしかサポートしていないのでカラーは使えないが、しかしパレットにある40種類のパターンを使えば、思ったより表現力のあるグラフィックを作成することができる。

（図5）まず、絵の輪郭を書く。

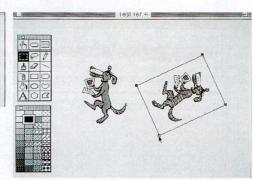
（図6）次に余分な線を消しゴムで消して…

（図7）色やパターンで塗って、できあがり。

まず、スタート画面を作ってみる。

コンピュータで絵を描く場合の基本的な考え方は、「用意されているツールを組み合わせて一つの絵を作る」ということである。その具体例を見てみよう。

ここでは、ゲームのスタートになるビルの谷間のシーンを描いてみる。まず、楕円形のツールを使って、ビルの輪郭、地平線、マンホールなどを描いていく。（図5）そして、次に消しゴムツールを使って、不必要な線を消していく。（図6）この際、細かな作業を行なうときには、画面を拡大表示する機能があるので、これを利用する。

これでシーンの基本構成はできあがりだ。後は、これに細かな部分を加筆していく。バックの背景、マンホールのフタをリアルにする、など。全てができあがったら、最後に色を塗る。（図7）塗りつぶしツールを使って、一つ一つの領域をパターンで塗っていく。塗りつぶしは、まわりがきちんと黒い線で囲まれていないと、その外側まで塗りつぶしのパターンが溢れてしまうことがあるので、注意しなければならない。

（図4）ハイパーカードに用意されている特種効果の一部。ウォーホルのように絵を縁取りしてしまったり、かすれた感じにしたりといったことができる。

（図3）ハイパーカードにはグラフィックを修正するための様々な機能が用意されている。これは回転機能を使ったところ。

音を取り込むのに便利なツール

オーディオパレットは簡単に音をハイパーカードに取り込むことができる便利ツールだが、唯一の欠点はマッキントッシュLC、マッキントッシュIIsiといった最新機種でしか使えないこと。それ以前のマックでは、音は取り込めないのだ。

しかし、安心して欲しい。その他のマックを使っている場合でも、最近では廉価な音のデジタイズ機器が市販されているので、これらのものを使えば、オーディオパレットを使わずとも自分のゲームに音を取付けることができる。

この種のものの中では、ファラロン社の『マックレコーダー』が比較的安く、日本でももっとも入手しやすいものとして人気がある。これは、実をいうとオーディオパレットなどよりも遥か前から販売されていた、大先輩のハードなのだ。その分、機能も強力で、ハイパーカードだけでなく、取り込んだ音をパソコンのビープ音にしたり、様々な音楽ソフトの中で使ったりといったことまでできるのだ。マックでミュージシャンを目指すなら、是非とも用意しておきたい機器の一つだ。

■システムソフト／定価4800円

サウンド

シンプルな操作に感激！ボタン一つで録音・再生可能。マックのオーディオ機能はCDプレイヤーより簡単！

その昔、アドベンチャーゲームは「電子紙芝居」などと陰口を叩かれていた。確かに、ただ静止した絵が一枚一枚現われてくるだけのゲームじゃ、そんなレッテルが貼られてしまっても仕方がない。少なくとも紙芝居を越えるエンターテインメントを目指すなら、絵の他にもっと表現の要素が必要だ。例えば、「音」や「アニメーション」である。こうした「見せる」「聞かせる」ための要素が抜けてしまっては、エンターテインメントとして失格だ。

そこで、まずはゲームに「音」を取り入れてみよう。今、マックの主流となりつつあるマッキントッシュLCというマシンや、最新機種のマッキントッシュクラッシックIIsiなどにはマイクロフォンが標準で用意されており、これを使ってスタック（※）に簡単に音を取付けることができるようになっている。

音の取り込みは、「オーディオパレット」と呼ばれるパレットを使う。（図8）これはグラフィックで使ったツールパレットのオーディオ版のようなものだ。

このパレットにはカセットやCDプレーヤーにあるような録音・再生ボタンが用意されている。マイクを手にして、録音ボタンを押して何か喋れば、それだけで自分の声がレコーディングされてしまう。もちろん、マックのオーディオ端子とプレーヤーをコードでつなげば、CDやカセットの音を直接レコーディングすることもできる。

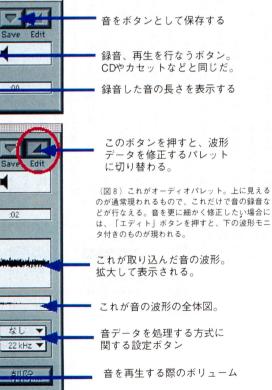
これだけなら普通のテープレコーダーと変わらないが、このオーディオパレットは並みのレコーダにはできない強力な機能を持っている。それは、音を「目で見て編集できる」ということだ。

オーディオパレットで音を取り込むと、その音の「波形」がパレット上にグラフィックで画面に表示される。その波形をマウスを使って切ったり貼ったりすることで、実際の音そのものを自在に加工することができてしまうのだ。

耳で聞き、目で見て編集。マックは音が楽しくなるマシンだ。

（図8）これがオーディオパレット。上に見えるのが通常現われるもので、これだけで音の録音などが行なえる。音を更に細かく修正したい場合には、「エディト」ボタンを押すと、下の波形モニタ付きのものが現われる。

※スタックとはハイパーカードで作られたファイルの呼び名で、紙のカードファイルを重ねて（stack）まとめたイメージから名付けられた。むろん、たんなる紙よりも高機能で音も貼り付けることができるのだ。

DTA（デスク・トップアニメーション）

普通アニメーションを作る場合には脚本、コンテ、作画、演出、音響、監督といった人手と製作場所が必要でメンドクサイものであるが、『アドモーション』をつかえば机の上で全ての作業を一人で行うことが可能になる。

アニメーションを作成する場合、『アドモーション』には最初からサンプルのキャラクタがいくつか入っているので、それを参考にすればそんなに難しいことはないだろう。まずは、動かしたい主人公を描く。歩いてるところなら足が前後している「絵」を2枚描けばいい。

このソフトは音も入れられるので、主人公に合わせて「テクテク」というような音を出すこともできる。また、音も「キャスト」のひとつとして扱われるので編集作業も楽なものである。

大勢の人に見せたい場合には、マックの画面をビデオに録画する機器もあるので、個人でアニメーションを作りたい人には『アドモーション』がお薦めだ。

■米・モーションワークス社／定価50000円
（英語版ハイパーカードに対応）

右側のアイコンはキャラクタを置いたり、「パス」で動きを決めたりと、製作に必要な作業を行うものだ。完成したアニメーションは、左側のボタンでビデオのように再生したりコマ送りすることができる。

フレームつまりカット数は、最大で200カットあり、その中で自由に「キャスト」の動きを設定することができる。

この画面中にある「キャスト」それぞれについて全200フレームの中でいつ現われて、いつ画面から消えていくのかその時間割りが表示されている。

この画面（いわば舞台みたいなもの）にある「キャスト」（役者、背景、音楽）にはそれぞれ名前が付けられていて、その出番のタイミング、及び時間を管理することができる。

アニメーション

監督も役者もすべてを自分がこなす。そして映画のカット割りからラッシュを眺めるような感覚で編集。コンピュータ・アニメは何役も体験するおもしろさいっぱい。

静止した画面をただ移動していくだけではつまらない。やはり、エンターテインメントには「動き」の要素がなければならない。そこで、ハイパーカードで「アニメーション」を作ってみよう。

ハイパーカードにはアニメーション専用の機能というのは用意されていない。ただし、グラフィック機能を使って何枚かの絵を高速で動かすことにより、アニメーションと同様の働きをさせることはできる。ただし、このようなやり方で作れるアニメーションは、動きなどもかなり大雑把で、テレビやビデオなどでおなじみの、本物のアニメーションと比べると、かなり見劣りのするものになってしまう。また、ハイパーカードではモノクログラフィックしか作れないので、カラーのアニメーションは作ることができない。

しかし、ハイパーカードに本格的アニメーション機能を組み込んでしまうプログラムというのがいくつか発売されているので、本物のアニメに迫る作品を作りたいという人は、こうしたプログラムを別に購入すれば、高度な表現が可能になる。

ここでは、こうしたアニメーションプログラムの中でもっとも普及しているモーションワークス社の『アドモーション』と呼ばれるプログラムを使ってアニメーションを作る方法を説明しよう。

アドモーションでのアニメーションの作り方というのは、いわゆる実写の映画を作るのに非常に似ている。アドモーションでは、アニメーションの要素を「キャスト」「タイムライン」「パス」という3つの要素に分けて考えている。

最初の「キャスト」というのは、登場するキャラクターたちのことだ。このキャストはグラフィックツールのようなものを使って描くだけで簡単に作成できる。

次の「タイムライン」というのは、キューシートのようなものである。アニメーションに登場するキャストたちが、何コマ目で画面に登場し、何コマ目で消える、といった役者の出と入りを一覧表のように表示したものだ。

そして、最後に「パス」。これはキャストの動きを示すものだ。アドモーションでは、キャストの動きは、各コマでキャストがどの位置にいるかを示す点を線で結んだものであらわすようになっており、これを「パス」と呼んでいる。まあ、画面に描かれた折れ線グラフのようなものを想像するといいだろう。それぞれのキャストは、アニメをスタートさせると、この折れ線グラフの通りに動くようになっているのである。

こうしてアニメーションができあがったら、専用のリモコン装置のパレットを使って何度もリプレイしながら細かな修正を行なう。一コマずつコマを送りながら、タイムラインと照らし合せ、全てのキャストが正確に演技（？）しているかどうかをチェックするのだ。気分は、ほとんど映画監督である。

手軽にできるアニメーション

パソコンでアニメーションを作るときの特徴は、一つ一つのキャストを部品のように取り扱うことができるという点だ。本物のアニメのように一枚一枚のセル画を一コマごとに交換するといった作業は必要ない。

では、先ほど描いたスタートのシーンに、犬が走るアニメーションを組み込んでみよう。まず、メニューを選んで、どのキャストを呼び出すかを選択する。「犬」を選択し（図9）、その「犬」キャストが、何コマ目から登場して何コマ目に消えるのか、登場するときの立ち位置（？）はどこか、といったことを入力してやる。（図10）これで、画面上に実際に「犬」キャストが現われる。

最後に、キャストの通る道筋（パス）、一コマごとの動きなどを細か

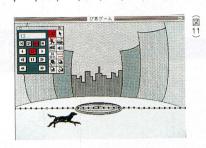
（図10）

ゲームをシナリオ通りに演出する、出来上がった部分を使って作品を組み立てる。やり方はさまざまだが、ハイパーカードを使えばゲームの組み立てでプログラムは不要。

さて、必要な場面のグラフィック、音、アニメーションといった部品が揃ったら、いよいよこれらを元にゲームを組み立てていこう。といっても、面倒なプログラムなどは必要ない。

ハイパーカードには「ボタン」というものが用意されている。これは、いってみれば様々な動作を行なうための「スイッチ」のようなものだ。画面上にこのボタンを貼り付け、マウスでこれをクリックすると、音が鳴ったり、ある場面から別の場面に移動したりすることができるようになるのだ。

シーンのリンクを行なうときには、考えておいたゲームのシナリオを元に、描いた各シーンのグラフィックのつながりを図にしておこう。〈図16〉は、今回作成したアドベンチャーゲーム『ぴあべんちゃー1991』の各シーンの関係図だ。このゲームでは、大きく分けて2つの道筋がある。地上の道と地下の道だ。この図を元に、カード上にボタンを作成し、リンク作業を行なえばよい。また、音とアニメーションも、オーディオパレットやアドモーションではボタンとして呼び出せるようにしてくれるので、シーンの各所に効果的に配置しておこう。

（図12）キャストは、ハイパーカードに用意されているグラフィックツールとそっくりなツールを使って、一枚ずつ描いていく。ただし、こちらはカラーを使うことができる。

（図13）キャストの動き（パス）は、その道筋が画面上に点と線で表わされる。これをマウスを使って移動させるだけで、道筋を変えることができる。

くチェックする。（図11）この「犬」は、画面を左から右に駆け抜けるだけだが、こうした単純な動きの場合には、最初と最後の位置をセットするだけで、その間のパスを自動的に作らせることもできる。

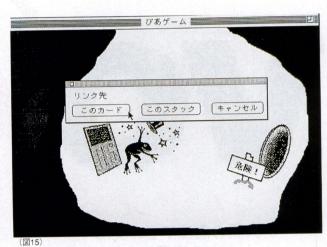
最後に、リモコンで一コマずつアニメを動かしながら、細かな修正を行なえば、アニメは完成だ。

（図11）

（図14）

（図15）

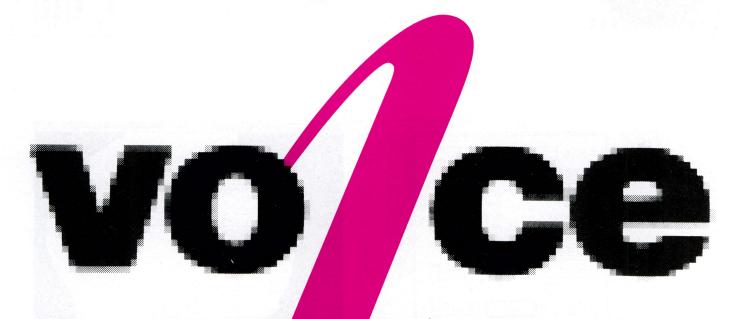
ゲームを構成していくのにもっとも重要なのが、「リンク」という作業だ。ここで、実際のリンク作業がどういうものか、説明しておこう。

例として、スタートのシーンにあるマンホールの蓋（図7）をクリックすると、地下のカエルのすみか（図2）に移動する、というリンクを作ってみる。まず、メニューを使って画面上にボタンを一つ作成し、これをマウスを使って、マンホールの部分を覆うような形に変形させる。

次に、リンク作業を行なう。メニューを使ってボタン情報を画面に表示させる（図14）。そこで「リンク」というボタンをマウスで選ぶ。すると、画面に「リンク先」という小さなウインドウが現われる（図15）。

この状態のままカードをめくり、カエルのすみかのシーンに移動する。そして、ウインドウの「このカード」ボタンをクリックする。これでリンクは完成だ。実際にマンホールをクリックして、ちゃんとカエルのすみかに移動するかどうか、確認しよう。

アニメーションと音のでる絵本のできあがり！

このように、ハイパーカードを使えば、専門知識など全くなくとも簡単にオリジナルのエンターテインメントを作りだすことができる。コンピュータにただ使われるだけでは、あまりにもったいない。もっと、コンピュータを顎でコキ使ってやろうではないか。

Issue of Entertainment Game

人間の意識や心の奥深くまで浸透してしまうゲーム。この魅力は一体何なのか。
ただの退屈しのぎや流行だけではなさそうだ。頭を使い込むおもしろさ、
見事な演出、創造する楽しさなどが、イイ大人を夢中にさせているらしい。そんなゲームをホメる！シカる！

ゲームには、あらゆる芸術的表現が集約されています。

藤原カムイ

Voice by Kamui Fujiwara

主に家庭用ハードしか持っていないんですが、とりあえず今は、スーパーファミコンの『ファイナルファンタジーⅣ』にはまっています。グラフィックはともかく、ゲーム・バランスのいいもの、あとは対戦ものみたいな何度でも繰り返し楽しめるゲームが好きですね。

最近は、本当に気が向いたときしかゲームはやらないんです。月に2～12時間程度かな。まったくやらない月もあるし。

できれば、今までにないシステムを持ったアクションRPGのゲーム・ソフト作りにも参加してみたいですね。

コンピュータ・ゲームの可能性については、あらゆる芸術的表現がそこに集約されていると思います。さらにグレードが高くなることを望みますし、そうなることは必至でしょう。

これからのゲームは、プレーヤー自身がその世界に入り込み、そして世界観を構築していくようなもので、マルチなイメージ、無限な自由度を感じさせてくれるものが主流になっていくんではないでしょうか。そういった意味では、これからのCD-ROMに期待しています。

僕自身の希望としては、もっとジャンルを広げ、どんなものでも家庭用のソフトにしていってほしいですね。ゲームにこだわらなくてもいいですから。

PROFILE

桑沢デザイン専門学校を経て、漫画宝島で商業誌デビューを果たす。現在、「雷火」「ドラクエ列伝ロトの紋章」を連載中。91年10月より毎月、スコラ社から全集を刊行している。

キューティー鈴木

感動的なストーリーで、奥が深い『ドラゴンクエスト』大好きです。

Voice by Cutie Suzuki

PROFILE
女子プロレス界のアイドル的存在で、マットに歌に映画にと幾多の方面で活躍中。趣味はファミコン。江口洋介と共演した映画『真夏の少年』が、来年2月28日にビデオ発売される。

今は、プロレスの巡業が忙しくって、コンピューータ・ゲームをする時間が余りありません。実際、『ドラゴンクエスト』のときも6ヵ月くらいかかっちゃって（笑）。もし今度休みがもらえたら専念してプレーしたいですね。

好きなゲームは、『ドラゴンクエスト』。ストーリーがとても感動的で、奥が深い。そして、ゲームの中に歴史が凝縮されているような感じを受けるんです。本当に魅力のあるソフトですよね。

もし、自分でゲームのソフトを作るとしたら、プロレスのシミュレーション・ゲームみたいなものが面白いんじゃないかなぁと思います。

それと、メガドライブから『キューティー鈴木のリングサイド・エンジェル』という対戦ものソフトが発売されているんですが、実際よりも数多くのワザが使えてとても楽しいんですよ。私自身のキャラクターも登場しますので、ぜひ一度チャレンジしてみてください。

現在、ゲームの世界はもちろんのこと、その他いろんな方面にコンピュータが進出していますが、これからはスポーツの分野でも積極的に用いられるようになるのではないでしょうか。例えば、レスリングのレフェリーや野球の審判がコンピュータ・ロボットになったりとか……。

●メガドライブソフト『キューティー鈴木のリングサイドエンジェル』の多彩な技の数々は、他のプロレスものに決して引けをとらない仕上がりで、女子プロの雰囲気を見事に再現している。

●落ちものソフトの秀作『コラムス』に、結構ハマった人も多いはず。鮮やかな色合いが美しいゲーム画面は、アーケードゲームの雰囲気をかもしだしてくれる。宝石が落ちてくるという設定がおもしろい。

葛生千夏

ゲームをすると心が落ち着いて、すっきりした気分になれる。

Voice by Chinatu Kuzuu

PROFILE
大学在学中、テニスン、ポーらの詩をモチーフに作曲活動を始める。以後、数多くのCFソング、ゲーム音楽を担当。来年2月25日に新作『THE LADY OF SHALOTT』を発表する。

私の場合、忙しいときほど頻繁にゲームセンターに通うようになります。毎日なんていうときも。普通は一週間に1〜2回ぐらいですけど。

好きなゲームは、『コラムス』、『上海2』、『リアル麻雀』、『テトリス』、『F-1グランプリ』などで、ゲームセンターの雰囲気や騒音も好きなんです。パソコンゲームでは、『信長の野望』、『三国志』、『ポピュラス』が好きですね。

どこのゲームセンターだったかは忘れたんですが、以前、飛行機に乗り込んで、敵機を爆撃するタイプのゲームにチャレンジしたことがありました。体が360度回転したような気がして、大変興奮したのを覚えています。ああいうゲームもたまにはいいですね。

ゲームを好きな理由は、心が落ち着いて、なおかつ終わった後にスッキリした気分になれるから。ソフト作りにも興味があるんですけど、どんな内容のものかはまだ秘密です。

これからのコンピュータ・ゲームに望むことは、画面の絵を個性的に美しくしていって欲しい。単にビデオの画質に近ければよいとか、ドットが細かければいいということではなく、絵として楽しめる美しさも追求してくれればいいな、と思います。

PC Engine

追加公演決定!!

●改造町人シュビビンマン、3たび登場!!(やりすぎ)全国10万人(推定)のファンの熱いコールに応えて待望のCD ROM²化が実現。
●消費者の声には敏感なメサイヤが自信と確信をもってお送りするドラマチックでコミカルでファンタジックなアクションゲームだ!!(欲張り!)
●92年発売に向け、制作快調!!(常套句)

それでは世界に先駆けて(過剰表現)ちょっとだけ画面写真を公開してしまおう。多感で、少し不条理な青春の日々を過ごしている高校生の太助とキャピ子にまたまた事件が降り掛ってきた。彼らに心休まる時はないのか?また、キャピ子たちは人間に戻れるのか?(えっ、戻ったら続編ができないって?そ、そうか)

■CHECK POINT:1
マイキャラのサイズが1・5倍(当社比)に。

■CHECK POINT:2
剣による攻撃方法が復活(復古)。

■CHECK POINT:3
2人同時プレイ健在(踏襲)。

■CHECK POINT:4
そしてCD化にあたり、キャピ子が、太助が喋る(進歩)!

CAST
山寺宏一as 太助
富永みーなas キャピ子
島津冴子as クレハ姫
他豪華メンバーが熱演!

キャピ子
女子高生♡

改造町人
シュビビンマン3
異界のプリンセス

ROM ROM

この広告に関しての御意見御質問は資料請求券と共にお送り下さい。(面倒ですか?すまぬ。)

ちょっと宣伝
★改造町人シュビビンマン　5,200円(税別)で好評発売中!
★改造町人シュビビンマン2　6,600円(税別)で好評発売中!
★改造町人シュビビンマン3　もうちょっと待っちくり!

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都西麻布4-16-13第28森ビルTEL.03-4886-6311~5(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時~18時

●資料のご請求は右記へ　〒105-01 東京都港区西麻布4-16-13　NCS日本コンピューターシステム株式会社　シュビビンマン係まで

資料請求券
GP
NCS

ゲームは人類にとって禁断の実。中毒になったら治らない！

Voice by Enjou Sanyutei

三遊亭円丈

私の好きなゲームは、なんといってもRPGですね。なにせ、アクションものが下手なもんで。本質的にオタク体質があるもんですから。

目下、自分でゲーム・ソフトを作っている最中なんですよ。PC9800で走るRPG『サバッシュII』ですけど。ゲームは1日に2時間ぐらいやります。

でも、7年間、毎日平均2時間を費やしていた私の意見としては、ゲームは、実生活には何の役にもたちません！

仮に、「経営ゲーム」の名人になったとしても、ゲームのうまい社長になるだけです。

こんな私が言うんですから間違いありません。

重ねて申し上げます。ゲームは人生のムダ遣い！

まだゲームに足を踏み入れてない諸君は、決してゲームの世界に立ち入ってはいけません。

過去、3000時間ゲームをして得たもの、それはゲームがうまくなること。これ以外にありません。

人類にとってゲームは、〈禁断の果実〉であります。

しかも、一度ゲーム中毒になった者を治す薬はまだ発明されておりません。

PROFILE

昭和19年、名古屋生まれ。落語家を志し大学を中退、三遊亭円生門下に入門し13年修業の後、真打円丈を襲名。実験落語の教祖的存在であり、ゲーム・クリエイターとしても活躍中。

●最近、経営という概念をゲーム化したビジネスゲームが脚光を浴びている。『ファミコン・トップマネージメント』や『A列車で行こう』は、そうしたビジネス的要素を誰でも分かりやすく遊べるようにしたゲームだ。

●現在では『ウィザードリィ』や、『バーズテイル』などの大御所的なRPGソフトもファミコンなどの家庭用ゲーム機にかなり移植されている。写真は、来年1月25日にポニーキャニオンから発売予定の『バーズテイルII』

時間と金を惜しみなく注ぎ、破綻するまでゲームをやりたい。

Voice by Yuichiro Uchida

内田雄一郎

コンピュータ・ゲームにはかなりの時間を割きます。時間と金を惜しみなく注ぎ、生活の破綻するまでやりたいですね。

ゲームの趣向としては、戦略シミュレーション、『ウィザードリィ』タイプのRPGなど。ひたすら地味な作業に勤しむのが好きです。辛く、長い試練をくぐり抜け、ついに至福の時が訪れるのである。

折あらば、ゲームソフト作りに参加したい意向であります。欧米のゲームではよく忍者が登場して、西洋鎧の騎士と一緒にドラゴンを倒したりしますが、これを私は、ミフネ、アラン・ドロン、ブロンソン共演の西部劇になぞらえ、〈レッドサン状態〉と呼んでおります。それはそれで楽しいのですが、純日本風に忍者漫画的な世界観をもったものがあってもおもしろいと思います。もしくは、ワビ、サビを備えた伝統的な茶室のような正統派。

ディズニーランドのスター・ツアーズに行ってきましたが、宇宙船に搭乗するまでの細かい演出が素敵でした。周りの観客を気にしないで楽しむために自分の部屋に一台設置することを希望します。

私はアニメ絵ゲームを許せんと思っとる一人でありますが、これからは対象別、年令別に多様化してゆくでしょうから、あまり気にしません。

PROFILE

1982年、友人の大槻ケンヂと筋肉少女帯を結成。同バンドのベーシストとなる。最新アルバムは『断罪!断罪!また断罪!!』。初のビデオクリップ集『三年殺し』も好評発売中。

KOEI

戦国時代が、ここにある。

織田信長の激動の生涯を、今、ゲームで体験する!!
不朽の名作と名高い『信長の野望』シリーズ。
四作目『武将風雲録』は、安土・桃山の絢爛な文化を取り入れ、
七〇〇名もの武将が全四十八か国を駆ける鮮やかな戦国絵巻。
天下統一の夢は、あなたがその手でかなえる。

信長の野望
武将風雲録

PC-9801VM/UV以降:9,800円/withサウンドウェア(CD)付:12,200円

●パソコン各機種:9,800円〜11,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200円〜14,200円●ノート型専用ソフト:9,800円(対応機種:PRONOTE/98NOTE/Dyna Book/THE BOOK/FM Note Book)●ハンドブック:1,860円(税込)●スーパーガイドブック(上巻12月・下巻'92年1月刊行予定):各980円(税込)●信長の野望・武将風雲録 武将ファイル:1,860円(税込)●小説 信長の野望・覇王の海上要塞:1,500円(税込)/小説 信長の野望:1,500円(税込)●織田信長・危機から野望へ:1,480円(税込)●サウンドウェア CD:KECH-1007:3,000円(税込)●信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ:4,980円(税込)●信長の野望・武将風雲録カードゲーム:2,800円

ファミコン・スーパーファミコン・メガドライブ版 12/21発売!!

■お求めは、全国の玩具店・パソコンショップ・デパートで。なお、書籍・サウンドウェア(CD単体)は取り扱っておりません。
お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の商標です。/〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861代

Voice by Enjou Sanyutei

市井の一ゲーマーとして、業界とは一線を引くように注意してます。

香山リカ

ゲームはもちろん好きです。インベーダー登場！のとき、先にハマった弟の保護者としてゲーム喫茶に通うようになってから幾歳月…。今はオトナだからソフト欲しけりゃ化粧品がまんして資金をやりくりすればいいんだけど、学生のときは苦しかったですね。『ディグダグ』をやりまくっていたときはついに、親の目を盗んで家のお金をわしづかみにしてダーッとゲーセンに駆けていったこともありました（ママ、ごめんね）。

そんなただの〈貧乏ゲーム中毒学生〉が、こうしてエラそうにゲーム雑誌で話す側に回る…という、この世界のえーかげんさがまた、好き。

だって最初のゲームメディア仕事が堀井雄二さんとの座談会だったなんて、町内カラオケ大会からいきなり武道館に出るみたいじゃない。「もし、私の腕が勝手に動き出して堀井さんをなぐってしまったらどうしよう」というような考えが、強迫的に次々と浮かんできて困りました。

ゲームの作り手になりたい、とは今は思いません。ぜいたくな願いかもしれないけど、いつまでも目を血走らせてソフトの予約に駆けずり回る私でありたい。ゲーム文化ゴロ、みたいにならないよう、市井の一ゲーマーとして、業界とは一線を引くように注意しておる香山です。

PROFILE
東京医科大学卒業後、精神医学課程の研修を経て精神科医となる。ゲームが好きで、ファミコンを使った精神療法にも挑戦。著書に「リカちゃんコンプレックス」（太田出版）がある。

●ゲームの歴史をそのまま辿るような『インベーダー』『ディグダグ』のラインナップ。『ディグダグ』は女の子達がゲームセンターに行くようになったきっかけになったと言われるカワイイゲーム。

●そしてゲームは『ドラクエ』に進化していった。冒険者の人生そのものをシミュレートしているともいえるゲーム。それゆえに多くの人の心を打つのだろうか。これからゲームはどこに行くのか？

Voice by Yuichiro Uchida

一般メーカーが作れないくらいあぶないソフトを作ってみたい。

三好史

今、思っているのは、〈究極の人生シミュレーション・ゲーム〉のソフトを作ってみたいということです。できれば、一般のソフト・メーカーが作れないくらいあぶないもので、勝利条件が無く、数字で割り切れないもの。そんなソフトを作ってみたい。それか、CD-Iや『スペースシップ・ワーロック』のような自由度の高いインタラクティブ・ムービーにも興味があるので、機会があったらソフト製作を試みたいですね。

コンピュータ・ゲームにはとても可能性を感じています。特にファミコンなどは、ユーザーインターフェイスの統一という面で素晴らしいと思っていますし。あのインターフェイスを生かした、もっとパワーのあるソフトがたくさん出てくればいいんですが。

僕の好きなコンピュータ・ゲームは、主にシミュレーションもので、とりわけ『三国志』が気に入っています。趣があるんですよね、盆栽のような（笑）。

仕事が忙しいときはあまりゲームはやりません。ですが、その分ヒマな時間ができると、とことん集中してやっちゃいますね。2、3日徹夜、なんていうのもざらですよ。来年はファースト・アルバムをリリースする予定なんで、忙しくなる前にやりだめしようと企んでいます。

PROFILE
リミックス・グループとしては初のコンピュータ導入を試みた〈The JG's〉に作曲・編曲などで参加、久保田利伸、M.C.ハマーらの楽曲を手掛ける。来年、1stアルバムを発売予定。

CAPCOM

ファミリー コンピュータ 用カセット
アクションゲーム 4メガ+64KRAM

12月6日発売
定価7,800円
この価格には消費税は含まれておりません。

どんどん強くなる、ロックマンパワーの爆発だ!!

宇宙に悪がはびこる限り、ロックマンの正義はとまらない！手強い敵が現われる度に、新しい武器をひっさげて登場したロックマン。スライディングアクションがますますさえる！「ニューロックバスター」からのチャージショットは、岩をも砕く威力！ピンチには、新型のお助けロボット"エディー"が大活躍。相棒の愛犬ラッシュも引き連れて、さあまたまた出撃だ！

お年玉クジ付オリジナル

ロックマンから年賀状をもらっちゃおう!

ロックマン4のパッケージの中に入っているアンケートハガキを送って下さった方、全員にもれなくロックマンの"お年玉クジ付オリジナル年賀状"がもらえちゃうゾ！

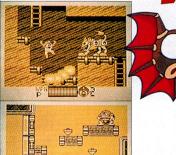
●締切り　平成3年12月31日(火)当日消印有効

どんな当りが出るか楽しみに待っててネ！

Nintendo GAME BOY

2メガ

ROCKMAN WORLD 2™

ロックマンワールド2

いつでもどこでもロックマン!
期待のゲームボーイ第2弾!

FC版ロックマン2・3の魅力をよりすぐり、さらにGB版ならではの新しい世界を満載。続々と挑んでくる、ボスキャラたちを相手に特殊武器が炸裂！相棒のラッシュも従えて、ロックマンが大活躍!!

ゲームボーイ 用カートリッジ アクションゲーム 2メガ

12月中旬発売予定 定価3,500円(税込)
(税別価格3,398円)

株式会社カプコン 本社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718

☆このページの掲載画面は開発中のものです。

ロールプレイング、アクション、シューティング、すべてのゲームのおもしろさが映画の中で爆発する「スター・ウォーズ」。自分で操縦してみたい興奮にかられ、シーンの中に引き寄せられる。スリリングなゲーム感覚の世界に参加したいという欲望が、今あるゲームを育てたといえるだろう。自分がどう操るかでストーリーが展開するおもしろさ。腕と知恵の、バトル・メイズ。この興奮と楽しさの追求は、終わることのない冒険だ。

第三章 ゲーム・ライフを楽しむ

スター・ウォーズ

●映画に見るマルチメディアの可能性●

GAME LIFE STYLE

【ゲーム・ライフスタイル】

ゲームはもともとインターなものである。ファッションや音楽のように、なかなかスタイルからは評価されにくいものだけれど、人間の楽しみの部分をくすぐる大きなアイテムだ。この楽しみの中には、知的要素も多く含まれる。いかにスマートにゲームを楽しむか、そのノウハウを伝授しよう。

もっともおいしい方法でゲームライフをエンジョイ！

ゲームは楽しい。でも、それに毎日熱中するのはどうもオトナげない気がして、敬遠してしまってる人が多いようだ。

ゲーム・イコール「コドモ」「オタク」というカンジがするのである。

でも、一般ピープルが、フツーのライフスタイルの中で、娯楽の一つとしてゲームをエンジョイする方法があるはずなのである…このコーナーのコンセプトは、ゲーム・ライフの一番おいしい部分を、「オタク」と「コドモ」から奪ってしまおう、ということである。

世間の人々のことを気にも止めずにゲームに熱中してしまうのがオタクのスゴイところであり、ソンなところである。オタクでない僕達は、豊富なデータから統計学的に「ゲーム生活の知恵」を考察することにしよう。

いかにカネをかけずにゲームを楽しむか!?

『マニアへの道』ファースト・ステップは、いろんなゲームを入手して、ヒマな時間に頭をカラッポにして次々にプレイすることである。しかし、そこで先ず、障害にぶつかる。ゲームは高い！

ファミコンソフトでも最近は6000円以上、スーパーファミコンソフトなんて8～9000円はする。

これではどんな

にカネモチでも面白そうなゲームをカタッパシから買う、ワケにはいかない…。

でも、ちょっと考えてみてほしい。

われわれよりもずっと金を持ってないハズの子供たちが毎日、いろんな種類のゲームで遊び狂っているのである。いったい彼等は少ない小遣いの中でどうやってゲームソフトを手に入れているのか？ そこで、小中学生のゲームマニア20名（全員男）に電話アンケートを取ってみた。（重複回答あり）

Q.あなたはどういう方法でゲームを入手していますか？

順位	方法	%
1位	友人との貸し借り	90%
2位	ディスカウントストアで買う	70%
3位	中古ショップで買う	65%
4位	玩具店、デパートで買う	30%

何と、ちゃんと専門店（玩具店やデパートのおもちゃ売り場）で買う、という人は少数派なのである。で、3位の「中古ショップで買う」と答えた人のほとんどが、飽きたゲームは逆に売ってしまう、ということなのである。

考えてみると、ビデオだってCDだって昨今は結構高いのである。映画好きにはビデオレンタルや名画座、音楽ファンにはエアチェックやCDレンタルがあるワケである。

ゲームソフトには今のところレンタルはほとんどないが、「中古ショップで安く、面白そうなゲームを買って」「遊び飽きたらまた中古ショップに売る」…これで、レンタルと同じように楽しめるわけなのだ。

玩具店やデパートでは値引きはないから、どうしてもすぐに手に入れたい新作に関しては「ディスカウントストアで出来るだけ安く買って」「遊び飽きたら中古ショップに売る」…これが正しい！

趣味からゲームに入る、またはゲームで趣味を広げる！

ゲームが気が狂うほど楽しい…というウワサはよく耳にする、キョーミシンシンなのだが、どれから始めていいのかサッパリ見当がつかない、それにどうもあのコンピュータ画面にとっつきが悪くて…そーいうオトナの方々のために、最近は「オヤジゲーム」というジャンルがあるのを御存知だろうか。

ハドソンというゲームメーカーが90年6月に、30代～40代のお父さん（子供が一人でもいる男性）111名にアンケート調査した結果がここにある。

つまりゲーム青少年たちに影響されて今やそのお父さん世代までもがゲームマニアになりつつあるわけである。メーカー側もこれに目をつけないはずがなく、30～40代の世代の興味を惹くテーマのゲーム、すなわち「麻雀」とか「株式」とか「競馬」のゲームをどんどんリリースするようになった。コレが狙い目だぞ。

つまり、麻雀、パチンコ、ゴルフなど自分がふだん慣れ親しんでるジャンルのゲームを中古ショップあたりで求めるところから始めれば、スンナリとゲーム道に入っていけるわけだ。

逆に、ゲームを利用して例えば麻雀のルールを覚えるとか、競馬のノウハウをマスターする…なんてことも出来る（編注…オヤジゲームの項を見よ）。

Q1.TVゲームで遊んだことがありますか？
Q2.家庭でお子さんと一緒にゲームで遊んだことがありますか？

Q.1	%
ない	18%
ある	82%

Q.2	%
全く遊んだことがない	22.0%
たまに遊ぶ	58.2%
よく遊ぶ	19.8%

同好の士をふやしたい人は3大ゲームから入るべし。

さて、周囲に結構ゲーム・ファンがいたとして、その輪の中に入っていきたいという人、あるいは今から始めて出来るだけ短

期間でゲームの魅力に本格的にどっぷりと漬かってみたい、というような人は、まずはここに掲げる「3大ゲーム」を入手すること。

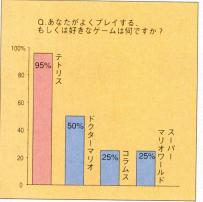
『スーパーマリオブラザーズ』『ドラゴンクエスト』そして『プロ野球ファミリースタジアム』である。どれもファミコン対応。シリーズソフトだが、初心者なら『スーパーマリオ』の「2」以外ならどれから始めてもいいと思う。中古屋かディスカウントストアで目に付いたものを1本ずつ買ってくればよろしい。

メンドくさいので統計は出さないけど、この3シリーズは国民的ゲームといわれているほどの人気ソフトで、総売り上げは1000万本はゆうに越えている。ほかのすべてのゲームはこの3本の何らかの影響下にあるといえるのだ。これさえやりこんでおけばほかのゲームも相当ウマくなるはずだし、同好の士にも事欠かない。

また、これらのゲームは何十年やり続けても飽きないほどのコスト・パフォーマンスという点でも評価が高い。もし、いますぐ核戦争が起こったなら、この3本のゲームをもって核シェルターに入ることをおススメしたいくらいだ。

©株式会社ナムコ

ゲームで女の子にモテモテになる方法もあるゾ！

ゲームオタッキーではモテない、という定説をぶち破って、ここでは「ゲームをな

＊以下『ドラゴンクエスト』シリーズ、『ファイナルファンタジー』シリーズ、『UFOキャッチャー』と続く。

©任天堂

んとかナンパのアイテムとして活用できないか?」という考察を行うぞ。

14才から24才までと少々ハバがあるが、ゲームをやったことがある女性に限定して20名の女性に電話アンケートをとってみたぞ。（重複回答あり）

さて…このデータからまず、1、2、3位をいわゆる「落ちモノ」が独占したことに注目してほしい。もう一点、グラフには出ていないがこの20名のうち18名、つまり9割がゲームボーイを持っていたことにも注目だ。

ゲームで女の子との話題を盛り上げたい下心ゲーマーは、まず是が非でもゲームボーイを買って、落ちモノソフト（『テトリス』『ドクターマリオ』『ハットリス』『サンリオカーニバル』etc…）を一通り揃えろ！（発想を転換して、彼女らがまだ持ってない高価なカラー・ポータブルマシンをプレゼントしちゃうとかいうテもあるが）

次に、最近、結構フンイキが明るくなってきたゲームセンターに出入りするギャルが多いということに要注意である。

彼女たちの目当ては、データにも出てる『テトリス』『コラムス』そして『UFOキャッチャー』そして、データには入れていないがゲーセンにもあるあの『カラオケボックス』なのである。

よって、結論。女のコとのデートコースにゲーセンを入れるべし、入り口近くに置いてある『UFOキャッチャー』そして中に入って『テトリス』『コラムス』を2人プレイ（決して相手に勝ちすぎないように注意、相手の力を引き出してみせる、アントニオ猪木の勝負哲学を見習うべし）そしてそのイキオイで奥の『カラオケBOX』に引き入れて押し倒せば一丁上がりというわけだ。（おいおい）

もちろん町中のおしゃれなゲーセンは一通りおさえておくこと！そして落ちモノゲームのワザも尊敬される程度にはみがいておくのが不可欠条件だ。

ゲームで立身出世、一獲千金は可能か!?

さて、このようにして『オタク』ならぬ『マニア』への道、最短距離を突っ走るあなたが、もしまだ学生さんかプータロウさんだったとしたら…このような考えを抱いてもおかしくはないだろう。「ゲームで一旗上げることは出来ないか?」

そう、ものスゴク景気の良さそうなゲーム業界では、20代の大金持ちがワンサといるらしいではないか。ここは狙い目ではないか?

さて、ここで、再びハドソンのデータから紹介させて頂きたい。91年4月、東京、大阪、愛知の高校生合計557名に対しておこなったアンケートである。

Q.あなたは将来、TVゲーム作りに関係のある仕事（職業）をしたいと思いますか？

回答	割合
はい	64.8%
いいえ	35.2%

さて、同じような状況は過去にもあった。60年代、映画全盛期には映画界志望の若者が異常に多かったらしい。70年代には石を投げればイラストレーターかカメラマンの卵にあたったといわれた。80年代はアニメーターとコピーライターを目指す若者が激増した。

そして、彼等はどうなったか。

み〜んなビンボーになった。

結論を急ごう。今からゲーマーとか、ゲームデザイナーを目指すのはナンセンス、競争率が高過ぎる！でも、10年後にゲーム業界の人間が異常に増えてるのは間違いないから、苦労しないでゲームで大もうけする方法は、よ〜く考えればあるはずだぞ。例えば、「ゲーム党」という政党を作ったり、「ゲーム真理教」という新興宗教を起こしたりするのも一つのテだし……。

（資料協力／ハドソン）

TVゲーム フォーマットカタログ

一体どんなゲームがしたいのか、どんな興奮に出会うかは、ゲームハードの性格によって違ってくる。これだけの種類があるのだから、自分の個性に合ったものを深し出したい。

現在、世界最大のシェアを誇る家庭用ゲームマシン。その古さにもかかわらず、今も稼働している理由は任天堂のアフターケアとカートリッジシステムによる拡張性だ。

FAMILY COMPUTER

●ＣＰＵ／６５０２　８ＢＩＴ●最大表示色数／２５色●分解能／２５６×２４０ドット●直接アドレス能力／６４Ｋビット●スプライト／８×８ドット・一画面に最大６４個●音源数／ＰＳＧ３音・ノイズ１音●オーディオ出力／ＲＦ出力（ＬＲ合成モノラル）●画面出力／ＲＦ出力●本体寸法（ｍｍ）／２１２×１５０×６０●重量／６１５ｇ●付属部品／ＲＦコンバーター・ＡＣアダプター●周辺機器／ディスクシステム・３Ｄメガネ●本体標準価格／14800円

FAMICOM CARTRIDGE

基本的にファミコンのソフトはこの形で販売される。セーブできるものや、データだけのものもある。

DISK SYSTEM

任天堂が出した初のファミコン周辺機器。ゲームデータの記録、ディスクソフトを書き換えられる。

DISK CARD

ディスクシステム用。店で違うソフトに書き換えられるが、いわゆる生ディスクは売られていない。

TWIN FAMICOM

シャープから発売されたディスクシステムと一体になったファミコン。パッドには連射機能が標準装備されている。●ＣＰＵ／６５０２　８ＢＩＴ●最大表示色数／２５色●分解能／２５６×２４０ドット●直接アドレス能力／６４Ｋビット●スプライト／８×８ドット・一画面に最大６４個●音源数／ＰＳＧ３音・ノイズ１音●オーディオ出力／ピン出力（ＬＲ合成モノラル）●画面出力／ビデオ出力●付属部品／ＡＣアダプター●本体標準価格／32000円

ファミコンの純粋後継機として発売。発売以前はファミコンとの互換性を検討していたが、本性能の低下、価格の問題等で中止に。特徴的なのは拡張性を予感させるパッドのボタンの多さ。

SUPER FAMICOM CARTRIDGE

スーパーファミコンの専用。ファミコンと違い形が湾曲している。データを記録できるものもある。

SUPER FAMICOM

●ＣＰＵ／カスタムチップ（１６ＢＩＴ）●最大表示色数／３２７６８色中最大２０４８色●分解能／５１２×４４８ドット●直接アドレス能力／２５６Ｋビット●スプライト／８×８〜６４×６４ドット・一画面に最大１２８個●音源数／サンプラーステレオ音源・８音源●オーディオ出力／ステレオヘッドホン端子・音声出力端子・ＲＦ出力●画面出力／ビデオ出力・ＲＧＢ出力・Ｓ端子●本体寸法（ｍｍ）／２００×２４２×７２●重量／１３５０ｇ●付属部品／専用コントローラー●本体標準価格／24000円

シャープ SF―1

シャープが発売したスーパーファミコンを上部に内蔵したテレビ。いくつかの拡張機能は死んでしまうが、スーパーファミコンが手に入りにくいときにでも買える手軽さが魅力。同様にファミコン内蔵テレビも以前発売されていた。●21インチ画面●オーディオ出力／内蔵スピーカー・ステレオヘッドホン端子・音声出力端子●付属部品／専用コントローラー・リモコン等●本体標準価格／138000円

GAME BOY

●ＣＰＵ／Ｃ－ＭＯＳＢＩＴカスタム●最大表示色数／単色４階調●分解能／１６０×１４４ドット●スプライト／８×８～８×１６ドット・一画面に最大４０個●音源数／短形波２音・任意波１音・ノイズ１音●オーディオ出力／ステレオヘッドホン端子・1.2インチスピーカー内蔵●本体寸法（ｍｍ）／１４８×９０×３２●重量／３００ｇ（電池含む）●付属部品／イヤホン●周辺機器／対戦ケーブル・充電アダプタ●本体標準価格／12500円

GAME BOY CARTRIDGE

ゲームボーイ専用カートリッジ。小型で専用のハードケースが付属。データの記録をとれるものもある。

PC-ENGINE GT

ポータブルタイプのＰＣ－ＥＮＧＩＮＥ。カラー液晶でどこでもゲームを楽しむことができる。
●ＣＰＵ／Ｈｕ６５０２（８ＢＩＴ）●最大表示色数／５１２色●分解能／２５６×２１６ドット●直接アドレス能力／１６Ｍビット●スプライト／１６×１６～３２×６４ドット・一画面に最大６４個●音源数／波形メモリ方式６音源・短形波ノイズ２音源●オーディオ出力／内蔵スピーカー●本体標準価格／44800円

次世代のゲームマシンとしてNECが発表した。特徴は後部についている拡張バス端子。テレビやパソコン、オーディオなどの中枢としても使えるコア構想があり、発売当時話題を呼んだ。

PC-ENGINE +CD-ROM²

●ＣＰＵ／Ｈｕ６５０２（８ＢＩＴ）●最大表示色数／５１２色●分解能／２５６×２１６ドット●直接アドレス能力／１６Ｍビット●スプライト／１６×１６～３２×６４ドット・一画面に最大６４個●音源数／波形メモリ方式６音源・短形波ノイズ２音源●オーディオ出力／ＲＦ出力（ＬＲ合成モノラル）・拡張バス(ビデオ出力)●画面出力／ビデオ出力●本体寸法（ｍｍ）／１３５×１４０×４０●重量／３５０ｇ●付属部品／専用コントローラー・ＡＣアダプター●本体標準価格／19800円（ＰＣエンジンＣＧⅡ）・57300円（ＰＣエンジンＣＤ－ＲＯＭシステム）

CD-ROM²用CD

ＣＤ－ＲＯＭ²用の媒体。ソフトによってはサウンド部分に記録されている音楽を再生して楽しめる。

Hu CARD

PC―ENGINE用のソフトカード。ICが入っている。ゲームデータを記録できるタイプあり。

PC―エンジンファミリー

ＮＥＣが発売したＰＣ－ＥＮＧＩＮＥには複数タイプがある。一番初期型のいわゆる「ＰＣ－ＥＮＧＩＮＥ」（写真右）。これは色が白くＣＤロムロムはこの色にコーディネイトされている。

次に廉価版の「コアグラフィック」と、拡張機能を一切持たない「シャトル」（写真中央）が発売され、初期型は姿を消した。

同時期に一段上の性能を持った「スーパーグラフィックス」（写真左）も発売された。これはグラフィックス、サウンドともに大幅にパワーアップされているうえ、これまでのＰＣ－ＥＮＧＩＮＥのソフトと互換性もあるタイプだったが、現在は生産されていない。

現在の主力機は「ＤＵＯ」と「コアグラフィックス2」である。また、拡張ユニットとしてＣＤロムロムと新しいシステムカードが販売されている。

ゲームセンターの古株セガ社が送り出した家庭用ゲームマシン。以前に発売されたセガマーク３やセガマスターシステムの技術が生かされており、魅力的なソフトラインナップを誇っている。

MEGADRIVE CARTRIDGE

メガドライブ専用のカートリッジ。色はすべて黒に統一されている。データが記録できるタイプもある。

SEGA TERADRIVE モデル１

セガが世界戦略の一環として発売したスーパーマシン。ＩＢＭ－ＰＣとメガドライブをあわせたマシン。二つの機械で同時にゲームをすることも可能。メガドラのゲームをしながら、その情報をＩＢＭのワープロで記録、ということもできる。ＩＢＭ部分の処理速度はやや遅めだが、ゲームが好きでパソコンに興味がある人の入門機には最適だろう。

SEGA MEGADRIVE

●ＣＰＵ／６８０００（１６ＢＩＴ）・Ｚ８０Ａ（８ＢＩＴ）●最大表示色数／５１２色●分解能／３２０×２２４ドット●直接アドレス能力／３２Ｍビット●スプライト／任意サイズ２０４８パターン・一画面に最大８０個●音源数／ＰＳＧ３音・ノイズ１音・ＦＭ６音・ＰＣＭ●オーディオ出力／音声出力端子（ＬＲ合成モノラル）・　ステレオヘッドフォン端子（ステレオ）・ＲＦ出力（ＬＲ合成モノラル）●画面出力／ビデオ端子・ＲＦ出力●本体寸法（ｍｍ）／２１２×２８０×７０●重量／８１５ｇ●付属部品／専用コントローラー・ＡＣアダプター・ＤＩＮプラグコード
●本体標準価格／21000円

GAME GEAR

●CPU／Ｚ８０Ａ（８ＢＩＴ）●最大表示色数／３２色●分解能／１６０×１４６ドット●直接アドレス能力／６４Ｋビット●スプライト／８×８～８×６ドット・一画面に最大６４個●音源数／ＰＳＧ３音・ノイズ１音●オーディオ出力／ステレオヘッドホン端子・スピーカー内蔵●本体寸法（ｍｍ）／１０３×２１０×３８●周辺機器／テレビチューナー・対戦ケーブル●本体標準価格／19800円

GAME GEAR CARTRIDGE

ゲームギア専用のカートリッジ。コンパクトなデザイン。メガドライブからの移植が多いのが特徴。

各メーカーが発売している家庭用ゲーム機のダークホース達。多機種に勝るとも劣らない性能とソフトラインナップを持っている。これからの健闘を期待したい。

NEO・GEO CARTRIDGE

ネオ・ジオ専用のカートリッジ。ゲームセンター用のものと変わらないソフトが入っている。

NEO・GEO BACK UP RAM

ネオ・ジオの特徴的なハード。ゲームセンターでのゲーム記録を家庭に持ち帰れる。その逆も可能。

LYNX

●CPU／６５Ｃ０２　８ビット●最大表示色数／４０９６色中１６色●分解能／１６０×１０２ドット●直接アドレス能力／８ビット●スプライト／１６０×無制限ドット・一画面に無制限●音源数／モノラル４音●オーディオ出力／ヘッドホン端子・スピーカ内蔵●画面出力／ＲＦ出力●本体寸法（ｍｍ）／１０５×２７０×４０●重量／７００ｇ（含電池）●周辺機器／ＡＣアダプター・ＣＯＭＬＹＮＸケーブル●本体標準価格／29800円

LYNX CARTRIDGE

リンクス専用のカートリッジ。薄型のプラスチック。後期型はとりだしやすいように突起がついた。

NEO・GEO

●ＣＰＵ／Ｚ８０・６８０００●最大表示色数／６５５３６色●ワークＲＡＭ／Ｚ８０（２Ｋ）６８０００（64Ｋｂｙｔｅ）●直接アドレス能力３３０Ｍビット●スプライト／１６×５１２～１×２ドット・一画面に最大３８０個●音源数／ＰＣＭ７音・ＰＳＧ３音・ノイズ１音●画面出力／ビデオ出力●本体寸法（ｍｍ）／３２５×２３７×６０●付属部品／ＡＣアダプター・コントローラー●本体標準価格／44800円

ゲームを楽しく活用、それが新しいライフスタイル

どうやって禁断の園に足を踏み入れるか！

タイプ別のハードウェア指南、お役に立っただろうか？

簡単に補足しておこう。ゲームマシンを初めて買うときは、最初の1台に迷う必要はぜんぜんない。ぜひともファミコンを買ってほしい。ハードの機能うんぬんは関係ない。その普及率（＝持っている友達が圧倒的に多く、ソフトの貸し借りも容易）、そしてソフトタイトルの圧倒的な数（ありとあらゆるジャンルからゲームを選べる）、これに尽きるのだ！

で、真剣に迷って欲しいのは2台目である。ある程度ソフトタイトルが揃っているものとしてはPCエンジンかメガドライブがあるし、ゲームセンター並のAVクオリティーを求めるならネオ・ジオということになる。

そして、ファミコンで『スーパーマリオ』『ドラゴンクエスト』『ファイナルファンタジー』といった傑作シリーズのとりこになった人は、その続編が楽しめるハードということでスーパーファミコンを選べばよいだろう。

●まるでオーディオのようなマシーンPCエンジン『DUO』

ゲームを生活に取り入れることが出来たら最高

ゲームを時間つぶし程度に活用するなら、ゲームボーイを初めとするポータブルマシンがよろしい。『テトリス』だけ何年も飽きずにやり続けている人もいる。

さて、ゲームを楽しみ尽くすために大切なのは、普段TVやビデオを見たり、CDを聞いたりするのと同じようにゲームをホーム・エンターテインメントの一部に取り入れることである。

まずは、あなたの部屋のオーディオ／ビデオ機器の構成の中に、ゲームマシンを組み入れるところからスタートしてほしい。あなたはTVを見ていてつまらなかったらCDを聞くし、それにも飽きたらレンタル屋さんから借りてきたビデオを見るだろう。その「ソフト選択」の幅を、ゲームにまで広げてみるのも悪くはないはずである。

最強のゲームマシン、ネオジオ。

好評発売中

●画面はハメコミ合成です。
●テレビは別売となります。

家庭のテレビで驚異のハイパワーゲームを遊んじゃおう。

キャラクタ容量最大64メガだから、アクションが多彩。発色数65,536色だから、グラフィックが美しい。スプライト同時表示数380個だから、ちらつかない。音声合成7音と3次元立体サウンドだから、音がリアル。16ビット・8ビットCPU両搭載、直接ロムアクセス最大330メガだから、大容量ゲームが自由自在。こんなに凄い劇的世界を体験できるゲームマシンは「ネオ・ジオ」だけ。

NEO·GEO®

ハイパワーゲームマシン ネオジオ 標準価格48,800円(税別)

●付属品……専用コントローラ1台、ACアダプタ、AVケーブル

ネオジオなんでも相談室 06(338)8188

ハード、ソフトに関するお問い合わせなど、ネオジオのことならなんでも"ネオジオなんでも相談室"まで。全国取扱店、通信販売についてもお気軽にどうぞ。／資料ご希望の方はハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記の上 〒564大阪府吹田市豊津町18-8号 ㈱エス・エヌ・ケイTVぴあ資料請求係までご請求ください。

(ゲームセンターのゲームがそのまま家庭で楽しめる。)

NEO・GEO NEW HARDWARE SYSTEM

NEO・GEO

**家庭用ゲーム機は、
いつまでたっても、ゲームセンターにあるマシンを越えられないのか？
これは、その疑問に対する、1つの挑戦的な答えである。**

究極のマシン誕生！ゲームセンターからの使者、NEO・GEO〈ネオ・ジオ〉

TVゲーム統合環境？

家庭用ゲーム機というのは、元々アーケードゲーム機を、なんとか家庭に持ち込みたいという発想から登場している。ゲームセンターから家庭用ゲーム機への移植タイトルの増加等から考えて、現在その傾向はますます強くなっている。

そこに登場したのが、ネオ・ジオシステムである。その基本はアーケードゲーム機と家庭用ゲーム機に、共通のフォーマットを与えるというユニークなものだ。

●メモリーカード　ゲームデータは、全てこのカードにセーブする。家庭用とゲームセンター用は、共通なので、家で出したハイスコアをゲーセンで見せびらかすなんてことも可能だ。

超弩級家庭用ゲームマシン

今までの家庭用ゲーム機の性能は、アーケード機に比べて、まだまだ及ばなかった。

ところがネオ・ジオは、アーケード機との共通フォーマットを持つ、ということで、一気にゲームセンターのマシンそのもの、といえる性能を持ったのだ。

直接ROMアクセス330メガ（注1）、65,536色中4,096色同時発色可能、スプライト数380、3Dサウンド。まさに、モンスターマシンである。

日本ゲーセン化計画

ネオ・ジオも今までのゲーム機と同じく、ビデオケーブルをテレビに接続するだけで使える。しかし、機械の基本性能が高いだけあって、画面の迫力は、ピカイチである。長いオープニングアニメーションも、読み込みなしに一気に展開されるので、実に気分が良い。

加えて、音が想像以上に良かった。ゲームセンターで鍛え上げられたサウンドというのは、やはり凄い。それが家のテレビから流れ出して来るのは、改めて感動モノである。

この映像と音の迫力は、お茶の間でも、ワンルームマンションでも、ネオ・ジオのあるところ全てをゲームセンター化してしまうに違いない。

この機能で値段が4万円台というのは、少し怪しい。ネオ・ジオの販売元は、日本ゲーセン化教団とかいうんじゃあるまいか。（注2）

●ゲームセンター用マシン　通常のゲーム機に混ざって、既に、かなり普及してきている。NEO・GEOのロゴマークが目印。

●家庭用マシン　基本的には、ゲームセンター用の機械と同じ性能を持つ。通信機能もサポートしているので、2台を接続しての対戦プレイも可能である。

（注1）CD等からの読み込みではなく330メガの大容量に、瞬時にアクセスできるのである。
（注2）念の為調べたところ、その様な事実はなかった。安心して購入してほしい。

最強の格闘ゲーム、ついに登場。

がろうでんせつ

―― 宿命の闘い ――

●奥行もあるバトル。白熱の協力プレイ。

●格闘のプロ達に秘められた奥義が炸裂。

●もちろん対戦も可能。勝つのはどっちだ。

餓狼伝説

ネオジオ専用ロムカセット

12月20日発売予定/標準価格23,800円(税別)

ネオジオだからここまでリアル。大容量ゲーム、今後も続々登場。

WRC:世界ラリー選手権を忠実に再現。スラッシュラリー

スラッシュラリー

ネオジオ専用ロムカセット

12月20日発売予定
標準価格23,800円(税別)

悪のロボ軍団をビッグパワーで撃破せよ。ロボアーミー

ロボアーミー

ネオジオ専用ロムカセット

12月20日発売予定
標準価格21,800円(税別)

目をみはる高速スクロールステージ搭載。8マン

8マン

ネオジオ専用ロムカセット

好評発売中
標準価格21,800円(税別)

剣と魔法の3Dファンタジーアクション。クロスソード

クロスソード

ネオジオ専用ロムカセット

好評発売中
標準価格21,800円(税別)

ネオジオは全国百貨店、玩具店、家電店でどうぞ。

●ナムー1975(13,800円)●ベースボールスターズプロフェッショナル(18,000円)●トッププレイヤーズゴルフ(21,000円)●麻雀狂列伝(15,800円)●マジシャンロード(15,800円)●ライディングヒーロー(21,800円)●ニンジャコンバット(18,000円)●ザ・スーパースパイ(19,000円)●サイバーリップ(18,000円)●ジョイジョイキッド(13,800円)●リーグボウリング(16,800円)●みなさんのおかげさまです(21,000円)●ラギ(19,800円)●ゴーストパイロット(19,800円)●戦国伝承(19,800円)●キング・オブ・ザ・モンスターズ(19,800円)●ASOII(18,800円)●バーニングファイト(19,800円)●クイズ大捜査線(16,800円)●クロスソード(21,800円)●2020年スーパーベースボール(21,800円)※表示価格には消費税は含まれておりません。

好評発売中

(絵がきれい。動きがリアル。ネオジオ)

コンピュータvs1Pvs2Pの壮絶な戦い!
餓狼伝説 ～宿命の戦い～

路上格闘競技、いわゆるストリートファイトを題材としたゲーム。地下鉄、カフェ、ビーチ、アミューズメントパークと舞台を変えて様々な対戦者と戦う。2人モードでは、コンピュータVS1PVS2Pとなり、協力してコンピュータ側のキャラクターを倒す。その後で、やはり勝負の決着はつけねばなるまい、とばかりに味方同志の対戦となる。協力体制から決着へ移るタイミングを読みながら、もちろん敵を倒さねばならないというのは、無情な男の勝負を感じながら、その一方で非常にスリリングな興奮を味わえる。

■SNK

●テリーとアンディーは、父親の仇をとるため、そして格闘競技会で優勝するために、再びサウスタウンに戻ってきた。

●ジャンル〈アクション〉／12月20日発売予定／価格23000円

アメフト＋大リーグ＝スーパーベースボール
Super Baseball 2020 2020年のスーパーボール

徹底的に娯楽に徹した野球ゲーム。正確に言うと、強化プロテクター、ベースボールロボット、地雷等が登場する、野球とは若干違ったルールの競技である。チームカラーのほうも、スキヤキ、アリガトウ、カタナといった、とんでもない名前の選手の活躍する東京サムライズ、ロボットだけで構成された台湾メガパワーズ、女性だけのチーム、バトルエンジェルス、と独特なノリでいい味を出している。ロボットピッチャーが煙を吹きながらボールを投げ、それを強化プロテクター装着の女の子が迎え撃つなんて凄いシーンの連続である。

■SNK

●強化プロテクターを装着した選手は、ジャンプゾーンでは、スコアボード直撃のホームランすら補球可能という超人的なジャンプ力を見せる。

●ジャンル〈スポーツ〉／価格21800円

剣と魔法の3次元アクションゲーム
クロス・ソード

プレイヤーは、ワイヤーフレームで表示されるキャラクターを操り、画面奥から襲いかかってくるモンスターと戦う。盾と剣の微妙なコンビネーションを練習して、正面から倒すのも可能ならば、隙をみて魔法を使い、強引にねじ伏せるのもあり、という、まさに剣と魔法の戦いが展開される。敵キャラの大きさ、動きも半端ではなく、画面いっぱいのデカキャラが蠢く様子は、圧巻の一語に尽きる。新しいエリアに入るときの導入シーンもなかなかの迫力で、これで外部機器からの読み込み無しに、最後まで行ってしまうというのは驚異である。

■アルファ電子

●戦いの目的は、単純明快。魔人ナウシズを倒し、さらわれたお姫様を助け出すというもの。2人プレイは、2人が横に並んだ形で右と左を担当する。

●ジャンル〈3Dアクション〉／価格21800円

PRESENT

ネオ・ジオサウンドが実体験できる!
「クロスソード/戦国伝承」のCD

ポニーキャニオンより好評発売中

10名

●SNKよりネオ・ジオサウンドが実体験できる「クロスソード／戦国伝承」のCD（ポニーキャニオンより好評発売中）を抽選で10名様にプレゼントしてくれる。

●応募要領　この記事を読んでのご感想、ご要望などを、ハガキまたは封書で送ってください。住所、氏名、年齢、職業、郵便番号の記入も忘れずに。

●応募先　〒564　大阪府吹田市豊津町　18－8　株式会社　エス・エヌ・ケイ「CDプレゼント係」

ゲーム大辞典

ビギナーのためのゲーム用語集

ア

アーケードゲーム
ゲームセンターに置いてあるゲームのこと。そのソフトウェアは基盤の形で供給され、マニアの間で流通している。家庭用ゲーム機やパソコンと同じように専用のハードウェアを購入すれば家庭でも楽しむことができる。家庭用ゲーム機に比べ、映像、音響に優れているのが特徴。（→基盤）

アイコン
コンピュータを操作するのに必要なプログラムやファイル（書類）などを象徴的に表す図柄。画面表示の簡略化や、またマウスと組み合わせて使うことでコンピュータを直感的に操作できるようになる。語源はキリスト教における聖像（シンボル）のこと。（→マウス）

アイテム
ゲームの中では、道具や、なんらかの役に立つ物の意味で使われる。武器や防具以外のもので、ゲームを進行させるのに使われるもの、主人公の能力を高めるのに役立つもの、特殊な攻撃ができるようになるものなどがある。

アクションゲーム
人間型（例外もある）のキャラクターが動き回るゲーム。攻撃方法やジャンプ、走り方といったキャラクターの行動の面白さが特徴。一番多いタイプのゲーム。

当たり判定
アクションゲームやシューティングゲームのキャラクターが攻撃や障害物に当たったかどうかを判定する基準のこと。例えば当たり判定が小さいと、攻撃がすこしかすったくらいでは、ダメージは受けない。ゲームの難易度を表現する言葉の一つ。

アドベンチャーゲーム
謎解きが主体となるゲームのこと。ゲームの中での歴史はかなり古く、インファコム社の『ゾーク』が有名。謎解きにからんでくるストーリー展開の面白さに富むゲームが多く、コミカル、サスペンス物など様々なジャンルのものがある。

アラン・ケイ
MITメディアラボ講師。アップル社名誉社員。個人用のツールとしてのコンピュータ「パーソナルコンピュータ」の提唱者。誰でもノートのように使えるコンピュータ「ダイナブック」をコンセプトとして打ち出した。（→メディア・ラボ／ダイナブック）

アルゴリズム
コンピュータの用語では、プログラミング上の計算の手続きの手順や、プログラムを組む際の、基本的な考え方の流れを指す。ゲームの面白さはアルゴリズムしだいともいえるのでゲームの良し悪しを表現するときに「アルゴが良い」という言い方で使われることもある。

安全地帯
敵の攻撃（特にボスキャラ等）を絶対に受けない場所のことを指す。これを見つけるのもゲームのテクニックの一つだ。（→ボスキャラ）

石
コンピュータなどに使用されているLSIチップ（大規模集積回路）のこと。鉱石などで電子部品を作っているため、こう呼ばれている。外観は石でできたムカデという感じ。

移植
あるハードで利用できるソフトを、別種のハードで使用できるようにプログラムを書き換えることを指す。移植の際に各々のハードの特徴が現われるため、ゲームなどはプレイした感じがまったく異なる場合もある。もとの物と比べて、移植が良い／悪いといった表現によく使われる。（→ハードウェア／ソフトウェア）

イライザ
MITで作られたサイコ・セラピスト（精神分析）プログラム。初期の人工知能ともいえる物で、「あなたの気になることは何ですか？」の質問から始まり、こちらの入力する言葉を理解し、会話を展開させ、その人の一番重要な問題を探り出す。神経科の患者達は不思議にこのプログラムに心を開いたという。（→AI）

インターフェイス
二つ以上の機器をつなぐ際に必要な各種の装置や操作環境などのこと。操作する人間と機械の間での情報のやり取りに関するインターフェイスを特にマン・マシン・インターフェイスと呼び、より使いやすい環境の研究が進んでいる。ゲーム機でいえばコントローラやジョイスティックなどがこれにあたる。

インタラクティブ
「相互に作用する」といった意味。コンピュータやゲームのソフトは程度の差はあれ、人間と機械が相互にやり取りしながら作業するため、ある程度インタラクティブ性があるといえる。が、とくに「インタラクティブ」という場合は、人間と機械が、より自由に対話しながら情報を操作できる機能のことをいう。例えばテレビはリモコンで機械の操作はできるが、映し出される番組自体は操作できないため「インタラクティブ」だとは言えない。ゲームの世界にもストーリー展開などにプレイヤーの選択が反映できるようにした「インタラクティブ・ムービー」と呼ばれる種類のソフトもある。（→マルチメディア）

ウィンドウ
画面上に複数の画面や書類を表示させる機能。画面に窓を開いて別の場面を覗いているように見えることから名付けられた。最近のコンピュータではマウスと共に使用することで優れたマン・マシン・インターフェイスを提供する。（→マウス／インターフェイス）

裏ワザ
正規のやり方ではない方法。例えば、主人公キャラクターを無敵にしたり、先の面に進んだり、敵を一撃で倒したりと、普通にゲームをプレイしたときにはできないことをする技術。それによってプレイヤーがメリットを得ることが目的だが、バグ（プログラミング上の間違い）によってうまれた裏ワザなどは、画面が崩れたり、あるレベルを越えられないなどデメリットの可能性も高い。メーカー側がデバッグ用の機能を残したり、わざと裏ワザができるようにしたりすることもある。（→デバッグ）

AI

人工知能（Artificial Intelligence）のこと。広義では学習できるプログラム（ユーザーの操作を記憶し、それに基づいてアルゴリズムを変更できるもの）などを指すことが多い。家庭用ゲームでは『ドラクエⅣ』『ザナック』などがこの方法を取り入れている。（↓アルゴリズム／イライザ）

MIT

マサチューセッツ工科大学のこと。メディア・ラボを筆頭にハイテクノロジーを中心に据えた新しい科学を研究しつづけている。（↓メディア・ラボ）

LD-ROM

従来のレーザーディスクに、高画質の映像とコンピュータプログラムを格納したもの。CD-ROMに比べ大容量を記録できることに加え、テレビ出力用の画像情報とコンピュータ用の画像、文字情報を記録できるため、高密度な情報を同時に得ることが出来る。

OS

オペレーティング・システム。コンピュータのハード本体と周辺機器、ソフトなどの間で情報のやり取りを調整したり作動の仲介役をする特別なプログラム。OSがなければコンピュータを使うことはできない。「MS-DOS」「OS／2」などが有名。

カ

隠れキャラ

通常のゲームプレイでは見ることができないキャラクターのこと。シューティングゲームなどでは画面上のまったく関係ない場所を撃ったり、得点やパワーアップなどの条件を満たすと出現することが多い。多くの場合は、隠れキャラを出したり取ったりすることでボーナス点を得ることができる。

カーソル

画面上でつぎに入力したい場所を指し示す印。矢印だったり、四角だったり、アンダーラインが点滅していたりする。

カタい

シューティングゲームやアクションゲームにおいて、敵の装甲が堅いため敵が倒しにくいときに、相手を指してこの言葉を使う。

基盤

ＩＣ等の電子部品が配置してある板。ＩＣは微弱な静電気などでも破壊されてしまう上、薄い金属を印刷技術によって張り付けて配線しているため、非常にデリケートなものである。ファミコンなどのカートリッジのなかにも基盤は入っている。（↓石）

キャラオーバー

ゲームマシンでは、1画面中または水平方向に同時に表示できるキャラクター（スプライト）の数に限度があり、その数を越えてキャラクターを表示させると、越えた分のキャラクターが消えてしまったり、すべてを表示させようとするために点滅したような状態になってしまうこと。表示限度数は各ハードごとに違う。ファミコンでは水平方向に5つ並べるとこの現象が起きる。（↓スプライト）

キャラクターメイキング

ロールプレイングゲームなどにおいて、プレイヤーの扱うキャラクターの能力や装備などの設定を行なうことをいう。要するにキャラクターを作ること。

筐体〈キョウタイ〉

ハコのこと。基盤を覆っているケースを指す。例えばPC98ならばふつう我々がコンピュータ本体と思っているプラスティック製の部分が筐体なのである。ゲーム業界で筐体といえばゲームセンターのアーケードマシンを指す。例えば『アフターバーナー』のように動くものは「可動筐体」というぐあい。

クソゲー

並外れてつまらない（つまりくそったれな）ゲームのことを略してこう呼ぶ。割と多い。

クリア

面クリア、ミッションクリアなどの略。ある面、ステージなどで、最終ボスを倒したり取るべきアイテムを手にいれたりして、その面ですべきことが終わった状態を指す。（↓ステージ）

クリック

マウスのボタンを押すこと。「クリック」とはボタンを押したときの擬音から来ている。「マウスのボタンをダブルクリックしてください」というメッセージが出たら、ボタンを連続して2回押せばいいのだ。（↓マウス）

クレジット

アーケードゲームなどで、コインをいくつ入れたかをカウントするもの。家庭用ゲーム機のゲームでもアーケードから移植されたものにはクレジットの表示が残っているものがあるが、その場合には何回コンティニューができるかを示していることが多い。（↓コンティニュー）

ゲーム

遊戯、遊び、といった意味が主であるが、スポーツの試合や、目的物といった意味もある。これらのことに共通しているのは、ある一定のルールや世界観にのっとった上で行なわれる、課題や目的を持った行動のことである。広義で言えば現実の世界とは異なるルールを持つ異世界を体験すること。異世界のルールを、守るべき規則として受け入れるには想像力とある程度の知力が要求される。そういったところから、知力と想像力を駆使する目的を持った行動のことであるといえる。

ゲーセン

ゲームセンターの略称。アーケードゲームやアミューズメントマシンなどを多数取り揃えたお店のことで、以前は不良学生のたまり場などと言われていた。最近では体感ゲームやUFOキャッチャーなどの人気により雰囲気も明るくなり、カップルや親子連れの姿も多くなっている。（↓アーケードゲーム）

ゲームバランス

ゲームの難易度のこと。先に進むごとにだんだん難しくなり、しかもある程度うまければ必ずクリアできるように設定するのが基本。アーケードゲームの場合は効率よく回転させることも考えなければならないので、家庭用ゲームと比べると難易度が高く設定されることが多い。難易度の段階をいくつか用意して選べるようになっているものもある。

経験値

敵を倒したり、イベントを達成するともらえるポイント。このポイントを増やすことでレベルやパワーがアップしてゲームを有利に進めることができる。一般的には強い敵ほど高い経験値を持っている。また、強さの割に高い経験値を持った敵を倒し続けることを「経験値稼ぎ」とか「営業回り」という。

コマンド

文字どうり「指令」のこと。プログラムに対してユーザーが指示する、あらかじめ決定されている文字列を指す。例えば、アドベンチャーゲームなどでは「はなす」、「とる」、「かんがえる」などをコマンドと呼んでいる。

コンティニュー

ゲームオーバーになってもゲームの最初からでなく、ゲームオーバーになった時点から続きを始められること。ゲームによってはステージの最初、あるいは決められた場所まで戻されてしまうこともある。コンティニュー回数はアーケードゲームの場合はクレジットの数だけというのが多く、家庭用ゲームでは回数制限なしからコンティニューなしまでいろいろなパターンがある。（↓クレジット）

コンパチ

コンパチビリティ（互換性）の略。コンピュータの周辺機器やソフトが相互に動くこと。他の機種向けのソフトなどをそのまま利用できるハードをコンパチマシン（互換機）と呼ぶ。しかし、一般的に言われるコンパチマシンの場合構造的に同じものではないため、ソフトの互換性も100%ではなく、画面上の書体の違いな

ど細かい違いもある。純正マシンと同じ回路を使っている機械をクローン（複製）という。

コンプレッション・テクノロジー（動画圧縮技術）

カメラなどで撮った映像をデジタルデータに変換し、さらに圧縮をかけコンパクトにする技術。「DVI」「JPEG」「MPEG」などがあり、これを行なうと高速でいくつもの映像が入ったソフトができる。マルチメディアには欠かせない。

サ

ザコキャラ

シューティングゲームでステージの前半などに登場する小さくて攻撃力、耐久力の弱い敵のこと。弱さをカバーするために集団で登場することが多い。

サードパーティー

他社が開発、販売しているハードウェアに対して、周辺機器やソフトなどを製作、販売するメーカーを指す。ファミコンに関して言えば任天堂以外のすべてのソフトメーカーがこれに当たる。

CD-ROM

コンパクトディスクをコンピュータの外部記憶装置として利用するもの。外観は音楽用のCDと全く同じ。CD1枚に500Mバイト以上のデータを記録できる（百科辞典まるごとに匹敵するデータ量）。家庭用ゲーム機でもPCエンジン用に続き、メガ・ドライブ用のCD-ROMも発売される。（↓ROM／LD-ROM）

CPU

コンピュータの頭脳にあたる部分で中央演算処理装置（Central Processing Unit）の略。パソコンやゲーム機にはCPUを一つの「石」（LSI）にまとめたマイクロプロセッサと呼ばれるものが使われている。（↓石）

シミュレーションゲーム

模擬、模倣することというのがシミュレーションの基本的な意味である。もともとは、現実の戦争と同じ条件で戦争をゲームとして模倣するものであったが、シミュレーションゲームの歴史が深まるにつれて、想像上の世界におけるシミュレーションも増えてきている。

シューティングゲーム

敵を撃つことがゲーム中の基本動作となるゲームのことを指す。古典中の古典であるインベーダーゲームからスターブレードまで、すべてシューティングゲームである。

スクロール

巻物、という意味。コンピュータやゲームの中では画面が次の部分に移ることを意味する。上下方向に画面が動くのが縦スクロール。左右に動くのを横スクロールという。

ステージ

舞台というのが本来の意味。ゲームの舞台であり、ボスを倒す等の目標が課せられている一区切りを指す。面とも呼ばれる。（↓クリア）

ステージセレクト

ステージは普通順番がつけられ、並んでいるものだが、順番どうりではなく好きなステージを選んでプレイすること。また、好きなステージを選ぶこと。

スプライト

高速に画面に絵を表示するテクニック。アニメーションのセルにあたるもので背景（BG）の手前で動くことのできるオブジェクトのこと。もともとは妖精が語源（動き回るから）。どのぐらいの大きさのものをいくつぐらい動かせるかはCPUの性能によって変わる。（↓キャラオーバー）

セーブ

いままで行なったゲームのデータを記録すること、またその記録そのもののこと。

ソフトウェア

ハードウェアに対しての言葉。ゲームやワープロソフトなど何かを行うためのプログラム。ファミコンで言えばゲーム。ビデオで言えば映画のこと。（↓ハードウェア）

タ

体感ゲーム

セガ社が提唱した呼び方で、大型の筐体を使い、コックピットを上下左右に動かすことで車や飛行機に乗っているような感覚を味わうことができるゲームのことを指す。第1弾は85年に発表されたスペースハリアー。以後数多くのゲームが開発され、現在では多くのメーカーが体感ゲームに力をいれている。（↓筐体）

ダイナブック

1.アラン・ケイが提唱した本の感覚で使うことのできる情報ツール。さまざまな形態での情報を扱うことができるそれは現在のノートパソコンより進歩している。（↓アラン・ケイ）

2.東芝のノート型IBM互換機のこと。

ダンジョン

ロールプレイングゲームなどに用意されている地下迷宮（迷路）のことをいう。ダンジョンの多くは階層になっていて、威力のある武器やイベントを達成するためのアイテムが隠されていたり、ボスキャラが存在するなどストーリー的に非常に重要な意味を持っていることが多い。（↓ボスキャラ）

直営店

ハードウェアやソフトウェアのメーカーが直接出しているアンテナショップ。ゲーム業界では「セガ」とか「ナムコ」などのメーカーが直接経営しているゲームセンターのことを指す。最新のアーケードマシンが真っ先にテスト導入されることもあるから、思わぬゲームをプレイできることもある。もっともチェックすべき店。

データグローブ、データスーツ

人間の体の動きによって、コンピュータを操作する装置のこと。データグローブは手にはめるグローブ状のもので、ファミコン用に発売された『PAX POWER GLOVE』が有名。データスーツはウェットスーツのような形状をしたもので体の動作をコンピュータに伝える。まぁ、体の動きで操作するための機械と思っておけばよい。

データベース

さまざまな情報を集積し、検索することで有効に利用できる状態にしたもの。もともと軍事目的の情報を誰にでも公開するべきであるというムーブメントから発生したため、データベース（情報の基地）と呼ばれている。

デカキャラ

通常のキャラクターよりもサイズの大きなキャラクターのこと。デカキャラといえばまず敵キャラで、自分の操るキャラクターよりも大きいとみて間違いない。アイレム社の『R―TYPE』や『イメージファイト』では画面に入りきらないほどのデカキャラが登場し、大きな話題となった。

デジタル・コミック

コンピュータゲームの様なコミック。又はその逆。アドベンチャーゲームのような形態をしていることが多く、プレイヤーは漫画を読むようにプレイできる。又はゲームをプレイするように漫画を読める。（↓インタラクティブ・ムービー）

デバッグ

プログラムリストのミス（バグ=虫）を見つける作業。俗に「虫取り」などと言う。これをしっかり行なわないと、ソフトにエラーやトラブルが発生しやすい。

トラックボール

画面上で位置指定をするために使う装置の一種。本体の上面にボールが半分出ており、手でこのボールを回転させることによって画面上のカーソルなどを移動する。アーケードゲームの『ミサイルコマンド』などに付いていたのがこれ。マウスを逆さにしたようなものだ（↓マウス／カーソル）

トラップ

ワナのこと。宝箱にしかけてあったり、いきなり天井が落ちてきたりしてマイキャラを危険な状態におちいらせようとするもの。

取り込み画像

写真やビデオなどの画像をスキャナーと呼ばれる機械を使ってコンピュータ画面に取り込んだもの。本物の写真などを処理して表示するので、当然ながらリアルな効果が期待できるが、コンピュータの持つ色数や画面の細かさによってリアルさの程度に差がでる。

ドット

コンピュータの表示は、拡大して見ると四角い点で構成されているが、この点を「ドット」と呼ぶ。これが多く表示できるマシン（本体とモニタ）ほどより自然に見える図形を描くことが出来る。

ドット絵

コンピュータで描かれた絵のこと。主にゲーム業界でドット絵と言えばコンピュータのペイントソフトを使ってイラストレーター（ドットマンとかドッターとか呼ばれている特殊な人）がコツコツ描いた絵のことを指す。（P144参照）

とぶ

記録されていたデータがなんらかの理由でなくなってしまうこと。（↓セーブ）

ナ

二周目

ゲームのエンディングまたは最終ステージをクリアした後、再びステージ1からプレイする状況。この場合、必ずといっていいほど一周目よりも難易度が高くなる。また、アイレムの『イメージファイト』やカプコンの『魔界村』のように二周目をクリアしないと真のエンディングを見ることができないゲームもある。

ネット

コンピュータ同士を無線や電話など、通信でつなげるネットワークのこと。パソコン通信などを行うと、このネットに加入したりする。（↓ホスト局）

NES

ニンテンドー・エンターテイメント・システムの略で、ファミコンのアメリカ名。ただし、NESとファミコンの中味は同じでも外見やカートリッジの形状が違うので、アメリカのNES用のカートリッジを買ってきて、そのままファミコンに差し込んでも遊ぶことはできない。ちなみに、これらは正式な商標ではあるが、一般のアメリカ人には「ニンテンドー」で通じてしまう。

ノーミス

シューティングゲームやアクションゲームなどでゲームをスタートしてから、一機（人）も敵にやられていない状態をいう。この状態でどこまで進んだかとか、どれだけ得点をとったかを競ったりする。

ハ

バイト

1ビットを8個集めた情報量の単位。2進数の8ケタ分つまり256種類のものが表せる。アルファベットや数字、カタカナなどは1バイトで表せる。漢字などは、数が多いため2バイトの情報量が必要。扱い易い情報量の単位としてキロバイト（KB）、メガバイト（MB）などとよく使われる。（↓ビット／メガ）

バグる

プログラム上のミスによって、ゲームなどのプレイに支障が出た状態。バグが出た程度によって、そのままプレイできるものから、まったくお手上げでリセットする以外ないものまでさまざまである。類語として「ハングる」（＝ハングアップ）になる）作不能状態（お手上げ＝ハングアップ）がある。（↓デバッグ）

バッテリーバックアップ

RPGなどにおいてゲームがどこまで進んだか、もしくは、ゲームに新しく付け加えられた情報を、内蔵した電池によって情報が消えないようにするのがバッテリーバックアップ。ただし、電池だからデータはいずれ消える運命にあって、その寿命は約3年と言われる。（↓セーブ／とぶ）

バッファ

プログラムのデータを一時的に別の場所にためておくことで、フロッピーディスクやCD－ROMなどの低速な媒体のスピードに左右されずにコンピュータを高速に使用できる。

バーチャル・リアリティ

コンピュータ内部につくられた仮想空間を現実のように感覚させること。これを、現実ではない空間で得られる現実感ととらえれば、全てのゲームはバーチャル・リアリティ体験システムであるということもできる。

パスワード

ゲームを途中で中断したい場合に、中断した状態を暗号化して文字や数字などで表したもの。これを利用したウラ技も多い。ロールプレイングゲームのようにエンディングまで長い時間のかかるジャンルに多く見られる。現在ではバッテリーバックアップされたSRAMが普及したためパスワードを採用しているゲームは少なくなった。（↓ウラ技／RAM／バッテリーバックアップ）

パターン

ゲームで「パターン」といえば、敵キャラクターの攻撃パターンを指す。ゲームの敵キャラがどんな動きで飛んでくるか、弾をどう撃ってくるかは、あくまでもプログラムされた動きなのだ。これを覚えてしまうことを「パターンを読む」と言う。

ハードウェア

コンピュータを構成する機械そのもののこと。電子部品や機械部品で作られており、変更が容易でないためハードウェア（固い物）と呼ばれている。ソフトウェアと一体になって初めて機能する。ファミコンのカートリッジ自体はハードウェアで、中に入っているデータがソフトウェア。脳（ソフト）と身体（ハード）の関係。（↓ソフトウェア）

ハードディスク

コンピュータ用の記憶装置の一種。磁気を塗ったアルミの円盤を高速で回転させ、磁気ヘッドでデータを読み書きするもの。高速大容量だが非常にデリケートで衝撃には弱い。金属の円盤を使うことからフロッピーディスクに対してハードディスクと呼ばれている。（↓フロッピーディスク）

パラメーター

数学、電子工学などの用語で、変数のこと。はじめから設定されている数字ではなくて、途中の経過と状況によって変わりうる数字を意味する。ゲームの中ではキャラクターの強さを現す数値等をこう呼ぶ。

パワーアップ

シューティングゲームなどで通常、または初期の段階より移動スピードが早くなったり武器の攻撃力が増すこと。パワーアップの条件としては特定の敵を倒すと出現するアイテムを取ったり、得点を増やすことなどいろいろある。また、こちらがパワーアップするとともに敵が強くなるなど難易度も高くなることが多い。（↓アイテム）

ビット

情報量の最小単位で2進数の1ケタのこと。コンピュータの内部では全て0と1の2進数でデータ処理をしている。この単位は主にハードウェアが処理できる情報量を表すのに使われる。これが8つ集まると1バイトになる。（↓バイト／メガ）

復活

死んだキャラクターが魔法の力などで生き返ること。または、コンティニューでプレイを続行すること。シューティング等で難しいところでやられた時、パワーダウンした状態でそこから抜け出すテクニックをこう呼ぶこともある。（↓コンティニュー）

フロッピーディスク

Floppy（＝ばたばたした）から名付けられたコンピュータなどの記憶装置。その名の通りぺらぺらの磁性体の円盤を使い、これを回転させ、その上に磁気ヘッドでデータを読み書きするものだ。乱暴な言い方をすれば、円盤型のテープレコーダといったところ。この装置は現在、最

も手軽な記憶装置である。（→ハードディスク）

ボスキャラ

ゲームやステージの最後、イベントのクリア条件などに登場するゲーム進行のアクセント的な役割を持った敵キャラクターで、そのほとんどがいままで登場した敵とはケタ外れの攻撃力、耐久力、巨大な体を持っている。また、シューティングゲームなどではステージの途中で中ボスと呼ばれるボスキャラ的なキャラクターが出現することがある。

ホスト局

コンピュータ通信のキーとなるところ。ホストプログラムと呼ばれる通信管理用のソフトを走らせたコンピュータを置いており、メンバー達は、そこに通信を行うことにより、ネットワークに入ることができる。（→ネット）

ポリゴン

コンピュータに物の座標を指定してやり、人間が描くのではなく、コンピュータに絵を描かせる技術があり、このなかで物を面の集合であらわした物をポリゴンという。石膏の面取り像のような絵が出来上がる。『スターブレード』や『ウイニングラン』などのゲームがこれによって描画されている。

◆マ◆

マイキャラ

ゲームの主人公で、自分で操作することのできるキャラクターのこと。マイキャラに求められるものは多彩な動きとプレイヤーの操作に対してすばやく忠実に反応することで、ゲームを面白くする基本の一つ。

マウス

底にボールがあり、表にボタンのついたタバコの箱ぐらいの入力装置。有線でコンピュータ本体、もしくはキーボードとつながった形状がネズミに似ていることからこの名前が名付けられた。これを机の上などで転がすと、ボールの回転量が感知され、画面上のカーソルが移動する。位置が決ったらボタンを押して（クリックして）入力する。トラックボールを逆さにしたようなもの。ちなみにマウスのボールの回転量を表す単位をミッキーという。（→カーソル／クリック／トラックボール）

マクロマインド・ディレクター

マクロマインド社が作った映像データを編集するためのソフト（オーサリング・ツール）ユーザーは動かしたい絵や、アニメのデータ、効果音、BGMなどを用意して、『ディレクター』上で編集する。どのタイミングで、どの音をだすかなどを指定することができる。また、映像画面上にボタンをおくことができ、それを押すとどういう効果が起きるかも設定できるため、ゲームやデータベース用のインターフェイスも作成することができる。現在もっとも有力なマルチメディア作成ソフト。

マトリクス

母体、基質という意味がある。なにか物が持つもっとも本質的な部分のこと。人間で言えば遺伝子の中のRNAがマトリクスと言える。

マップ

地図のこと。英語では広義で「全体から見たもの」すべてを言う。例えば地形図もそうだが、コンピュータデータを図案化し、どこにどのデータが入っているかわかるようにすることもマッピングという。

マルチエンディング

エンディングが複数用意されているもので、ゲームを進める過程によって見られるエンディングが変わる。最初はアドベンチャーゲームを何回も楽しめるようにと採用されていたが、最近ではそのほかのジャンルのゲームでも取り入れていることが多い。

マルチプレイヤーゲーム

大勢で遊ぶことのできるゲームということで、スゴロクなどのパーティゲームやスポーツゲームに多くみられる。PCエンジンではマルチタップを利用して5人まで同時プレイできるので、『桃太郎電鉄』や『遊々人生』、『ワールドコート』、『ボンバーマン』といったマルチプレイヤーゲームが多い。

マルチメディア

いまだ確立された概念はできていないが、映像、音、文字などの既存の表現形態（メディア）のなかの複数の素材を、同じプラットフォーム（再生環境）で統合的に利用することをさす。ただし、複数の素材が受動的に利用できるだけではなく、ユーザーがインタラクティブに利用できなければならない、という考え方が有力だ。（→インタラクティブ）

メガ

数字の単位で百万のこと。「M」と表記する。コンピュータやゲーム機ではデータ量などを表すのに××メガなどとよく使われる。単位はコンピュータの場合はバイトだが、ゲーム機の場合はビットになっている事があるので注意。（→バイト／ビット）

メモリー

記憶のこと。コンピュータでは、フロッピーディスクやハードディスクなども含む記憶装置全体を差すこともあるが、通常はCPUが直接管理する半導体記憶装置（RAM、ROM）のことを差す場合が多い。（→RAM／ROM／フロッピーディスク／ハードディスク）

モデリング

コンピュータの画面の中で立体を創ること。一般的には平面（X軸、Y軸）で描かれた絵に奥行き（Z軸）を加えて立体にする。『A』という文字に奥行きを付けると『A』の立体モデルができるが、コンピュータに描かせているので視点を自由に変えることが出来る。

◆ヤ◆

ユーザー

コンピュータやプログラム、ソフトを持ち、それを使用する人のこと。

◆ラ◆

ライフ

マイキャラが持っている命の数。なぜかゲームの主人公はウルトラマンのように命を複数持っているのが普通である。したがって、このライフがゼロにならない限りゲームにトライすることができる。ゲームによっては棒グラフで命の量が表わされることもある。（→マイキャラ）

RAM

Random Access Memoryの頭文字をとったもので、任意にデータの書き込みと読み出しができるメモリーのこと。これに対して読み出ししかできないものをROMという。バックアップの付いたファミコンなどはこのRAMをカセットに内蔵したものだ。（→メモリー／ROM）

リアルタイム

実際の時間と同じ時間の流れで、つねに敵キャラが情け容赦なく攻撃してくるゲーム。リアルタイムのゲームでは、よそ見をしているとやられてしまう。トイレに行っているあいだも待ってはくれない。こんなときのため、家庭用ゲーム機にはポーズボタンがある。

リセット

コンピュータの電源を一瞬切った状態にすること。当然ゲームや作業中のデータは消えてしまう。ファミコンやパソコンにはリセットスイッチがついている。PCエンジンなどの場合はRUNボタンとSELECTボタンを一緒に押すとリセットされる。

ループ

プログラムなどで再起的に同じ命令を繰り返すこと。または同じ場所をグルグルと廻る状態。ゲームだと一定の条件を満たすまで繰り返し同じ状態が表示されること。あるいは単純にバグってぬけられないドツボ状態。無限ループ。

レベル

ある一定の経験を積むことで、攻撃力や防御力が上昇する。その段階をレベルと言う。人間なら

能力が上昇しても目に見えないのだが、ゲームでは階段のようにレベルが上がっていく。このことでプレイヤーがマイキャラの状態が把握しやすくなっているのだ。

連射

シューティングゲームなどで弾を連続して撃つこと。連射の方法は指でボタンを素早く連続して押すことが基本だが、ボタンをこすったり定規の弾性を利用する方法もある。連射機能をもったコントロールパッドなどを使えばボタンを押しっぱなしにしていても連射ができる。ハドソン社の高橋名人は最高1秒間に16発の連射を記録して有名になった。

レンダリング

コンピュータでつくられた3次元モデルに、テクスチャー（質感、素材）を貼り付ける作業のことを指す。例えば東京タワーの3Dモデルに木材のテキスチャーをレンダリングすれば、木材でできた東京タワーになるし、大理石のテキスチャーをレンダリングすれば、大理石の東京タワーを創りだすことができる。また、光の量と位置を同時に貼り付けることもできる。コンピュータに複雑な計算をさせることになるので一般に時間がかかるとされている。

ロケテス（ロケテストの略）

直営店にテストマシンを置き、人気や難易度といったデータを収集すること。これによって、ゲームバランスなどの修正がなされる。（→直営店）

ロード

プログラムをフロッピーディスクやCD－ROMなどから読み込むこと。この時間を「ロード」という。ROMカセットにはロード時間がない（意識できるほどには）のでROMカセットをロードするとは言わない。

ロールプレイングゲーム

役割を演じるゲームのこと。もともとは卓上で行う種類のゲームだったが、コンピュータゲームになってからは、キャラクターの生き様をゲームの世界のなかで体験するといったニュアンスも含まれるようになった。通常「RPG」と略される。

ROM

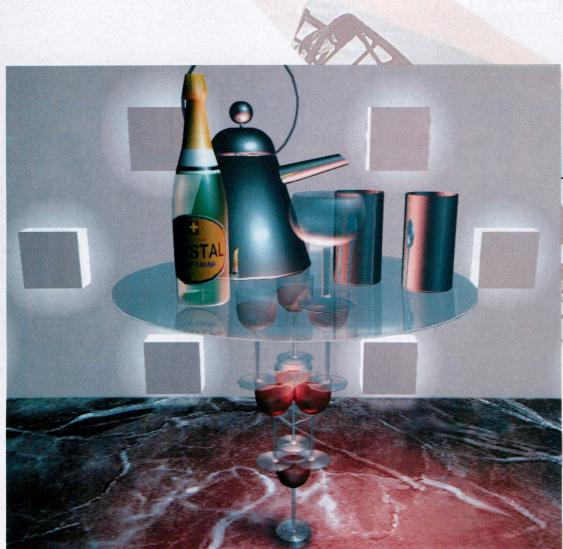
Read Only Memoryの頭文字をとったもので、一旦書き込んだ内容を書き換えることはできず、読み出し専用に使うメモリー。コンピュータの基本的なプログラムなどを記憶させておくことが多い。これに対して任意に読み書きを行なえるものをRAMという。ファミコンのカセットにはゲームのプログラムを記憶させたROMが入っている。（→メモリー／RAM）

ワ

ワークステーション

処理速度が早く、しかも並列処理といって同時にいくつかのプログラムを動かせるような高性能なパソコンを「ワークステーション」と呼ぶ。ふつうワークステーションではゲームをしたりしない。

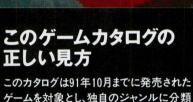
1UP

ある一定の得点に達することや、特殊なアイテムによって、マイキャラが一人（機）増えることを指す。1UPすることで自分が2人（機）になっていれば、最初の自分がやられても次の自分でゲームができるわけだ。

● 3D Illustrated by SEIKOH FUKUMA
※使用ソフト▶神鋼電機"Dali"1024×684〈ピクセル〉
計算時間:40min.

CULT GAME CATALOG

ゲームは映画と同じく、名作と呼ばれるものには感動がある。
スリルと興奮、笑いと涙、そして壮大なる征服感。
ぴあが厳選した116本の『カルト・ゲーム』は、
読み込むだけでもワクワクもの。
ゲームに挑む前から興奮が止まらない！

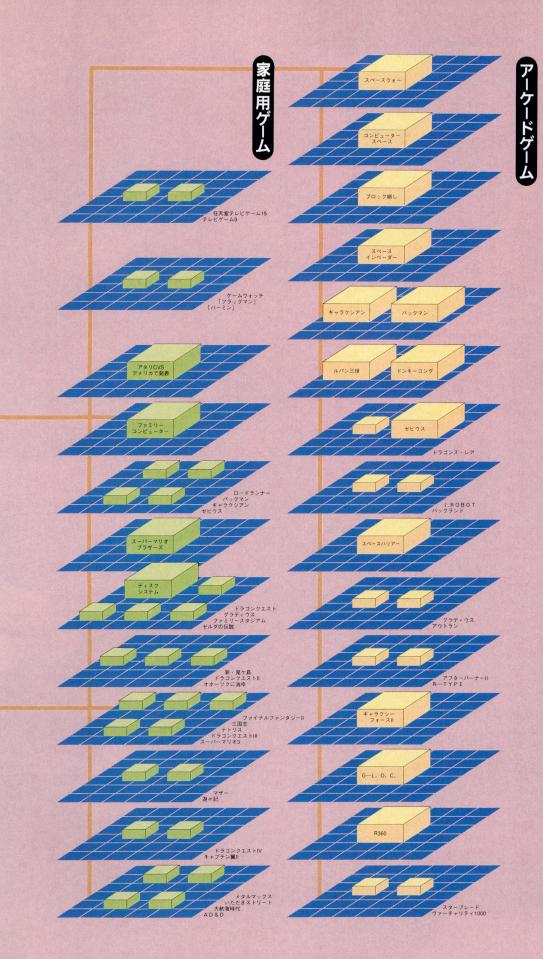
ぴあ厳選の116本。

このゲームカタログの正しい見方

このカタログは91年10月までに発売されたゲームを対象とし、独自のジャンルに分類されています。通し番号はメーカーカタログに対応。マークは下図を参照。

ゲーム判定おせっかいマーク

- 身の毛もよだつ体験をしたい
- おもいっきり笑いたい
- なつかしい思い出に浸りたい
- ほのぼのとした気分になりたい
- 極限状態に陥りたい
- たくましい生き方を見習いたい
- プレイをしながら童心に返りたい
- 未知なるものに遭遇したい
- 日頃のストレスを吹き飛ばしたい
- 政治の裏側を覗きたい
- 名探偵を気取りたい
- わいせつな気分を楽しみたい
- 一攫千金の野望を抱きたい
- 様々な人間像を見つめたい
- 我を忘れて涙に暮れたい
- 愛について真剣に考えたい
- 音楽に合わせて口ずさみたい
- 異常な雰囲気に包まれたい
- 歴史に触れ教養を深めたい
- 原作と比較したい
- 洒落たムードに酔いしれたい
- 社会を見つめ直したい
- ハラハラドキドキを味わいたい
- めったにお目にかかれないゲーム

①	②	
	③	④
	⑤	⑥

①通し番号　メーカーカタログと対応
②対応機種
③メディア ただしゲームボーイのみ対戦型か一人用かを表記
④メーカー名
⑤発売日（シリーズ物は一作目のもの）
⑥定価

62年
MITの研究室でビデオゲーム誕生。宇宙戦闘をモチーフとし、熱狂的に学生に受け入れられる。

71年
初の業務用ゲームマシンの登場。しかし、ヒットは後発のテレビテニス『ポン』にゆずる。

76年
『ポン』の1人用として「ブロック崩し」と呼ばれるゲームが登場。喫茶店に進出を始める。

78年
国産初のシューティングゲーム『スペースインベーダー』発表。熱狂的なブームを巻き起こす。

80年
ゲームウォッチ流行る。ゲームセンターではポストインベーダーに試行錯誤。『パックマン』

81年
様々なタイプのテレビゲームが発表に。アメリカではカートリッジ式の家庭用ゲーム機発売さ

83年
ファミコン発売。ゲームセンターで『ゼビウス』発表、奇妙なブーム。LDを使ったゲーム流行

84年
ファミコンで『ゼビウス』発売。ファンが流れ込む。初のポリゴンテレビゲーム『I,ROBOT』。

85年
『スーパーマリオ』発売。ファミコンの人気が定着。初の体感ゲームがゲームセンターに。

86年
『ドラゴンクエスト』発売。初心者向けの内容からファンが多くつきRPGが日本に定着する。

87年
『ドラゴンクエストII』でドラクエブーム本格化。ファミコンブーム社会現象に。

88年
ゲームセンター、体感ゲームを中心として大型化。PCエンジン発売。メガドライブ発売。

89年
ファミコン、テイスト追及型のソフト増える。PCエンジンCDロムロムを発表。初の家庭用光媒

90年
スーパーファミコン発売。ゲームセンターに完全に360度回転する筐体『R360』発表される。

91年
スーパーCDロムロム。MEGA-CD。家庭用ゲームの新しい流れ。ゲームセンター超ハイテク化。

テレビゲームの歴史を辿る

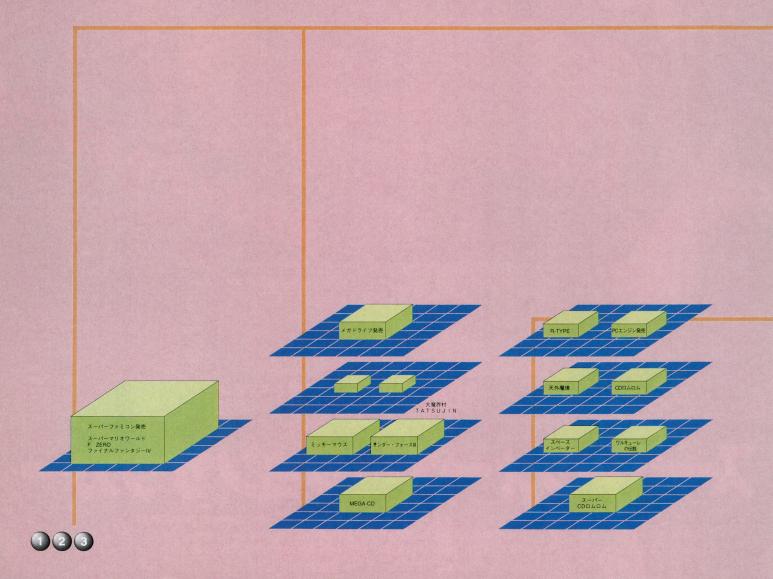
テレビゲーム系統図

**弾道計算のために作られたコンピュータ達は
その仕事の一部として娯楽を供給しはじめた。
それは大学の研究室から始まり、あなたの家に届くに至った。
その歴史を今のうちに振り返って見よう。**

コンピュータゲームの系統図を作ってみる。

すべては『スペースウォー』から始まった。始まりは一つ、分化していく未来は無限、そのすべてを把握することはできない。だから今のうちに振り返っておこう、テレビゲームの歴史を。

テレビゲーム、ビデオゲームなどと呼ばれるゲーム達。一般的には家でプレイできるのがテレビゲーム。アーケードゲームセンターにあるのがビデオゲームとされている。どちらが良くて、どちらが悪いという境はなく、お互いに歩み寄っていい部分を交換し合って進化を続けている。

この図表は『スペースウォー』から『スターブレード』まで、そして家庭用ゲーム機として分化したマシン達、代表的ソフトを年代順に紹介している。縦に連なる年代の部分はキーとなる出来事を説明。表は大きくアーケードと家庭用ゲームマシンに分れており、横軸がその年代。黄色いボックスはソフトやハード達。その重要度で大きさが変わっている。

HUMAN CREATIVE GROUP
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
0422(20)1521(代)
■ヒューマンテレホン通信
0422(20)0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422(20)3725
(月～金曜の午後2～6時)
スーパーファミコンは
任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
強烈なシュートを決めろ!
3D
12月13日(金)発売! 予定価格
7,700円(税別)
スーパーファミコン・ソフト
スーパーフォーメーションサッカー
スーパーファミコンに、待望のリアル・サッカーゲームが登場する。3D画面が、試合の興奮をそのまま再現。
8種類のフォーメーションに加えて、全16ヵ国の選手1人1人の個性も細かくきめられ、バナナシュートやオーバーヘッドキックなど、
まさにリアルそのもの。もちろん、2人同時プレイOK! さあ、目指すはハットトリック。キックオフの瞬間から、君はスーパースターになる。

HUMAN CREATIVE GROUP
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
0422(20)1521(代)
■ヒューマンテレホン通信
0422(20)0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422(20)3725
(月～金曜の午後2～6時)
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
激闘!これがプロレスだ!
スーパーファミコン・ソフト
スーパーファイヤープロレスリング
12月20日㈮発売!
予定価格
8,500円(税別)
あのプロレス・ゲームがスーパーファミコンに初登場!レスラーは全部で21人。5つのモードで、リアルなバトルを楽しめるのも、大きな魅力。
もちろん、2人同時プレイも可能。さあ、キミも110種以上の技を炸裂させて、シングル・タッグの2冠制覇をめざせ!

ゲームは「撃ちまくり」にあり
「撃ちまくり」ゲーム14本

●破壊のダイナミズムこそが「撃ちまくり」の本道だ！

「食は広東にあり」じゃないけれど、「ゲームは撃ちまくりにあり」なのだ。テレビゲームと物を破壊するという要素は常に密接に関係している。

『スペース・ウォー』や『スペースインベーダー』『ゼビウス』という大きなムーブメントがいままでのゲーム界を動かしてきた。これらは自分の機体を操って敵を破壊するタイプのゲームである。この手のゲームはたいていの場合、インベーダーから地球を守るとか、さらわれた恋人を取り返すなどの大義名分がつけられているが、なに、そんなことは関係ない。目的というものは必要ではなく、「いかに敵を倒すか？」がゲームの魅力なのだ。その証拠にこの手のゲームのエンディングを気合いを入れて見たがる人はあまりいない。むしろ終わらせたということの方を喜んでいるものだ。

「敵を攻撃して倒す」とか「壁を壊して宝物を取る」といった破壊的な行為は人間に刺激を与えてゆく。このように「ただ敵を倒す」いわゆる「シューティング」と呼ばれるものがゲーム界の核をなしているのだ。

「シューティング」というとムズかしい感じだけど、要するに「撃ちまくり」なのだ。巨大で頑丈な敵を撃って撃って撃ちまくって破壊する。

「撃ちまくりゲーム」はヘタな人でもぜんぜん構わない。やられたらもう一回戦えばいいのだ。何といっても本当に死んでしまうことはないのだから。そして敵キャラを破壊したときは気分がいい。これ当り前。「ゲームには破壊が多すぎて建設的な部分が少ない」と嘆く人もいるようだが、人間だれしも破壊的な熱を持っているものなのだし、それをなんらかの形で発散しないとオーバーヒートしてしまう。「撃ちまくりゲーム」はそんな人間の熱を冷ますにはぴったりのゲームなのだ。

テレビゲームの中で破壊を行ない、建設は現実の世界で行なっていく。そうやってバランスを取っていけばいずれは平和な世界が…なんていう考えは虫が良すぎるかしら。

GAMEはみだしエピソード　大ヒットゲームの『ドラゴンクエスト』だが、その音楽を収録したアルバムも大ヒット。3と4はいろいろなアーティストを抜いてオリコン初登場1位を記録したのだ。

001	PCエンジン	
	Huカード	ハドソン
	88年3月25日	4900円

PCのビッグゲーム　アーケードのパワーを家に

ゲームセンターで大ヒットを飛ばしたゲーム。ギーガーを思わせる有機的な美しいグラフィックデザインとフォースと呼ばれるパワーアップパーツが話題になった。

自機のR－9につくフォースは、無敵である。また、フォースはR－9にくっつけて使うことも、3種類の特殊レーザーを撃つことができ、切り放して使うこともできるのだ。自機とは別のポイントに置いて敵を攻撃できるため、フォースという考え方は、このゲームにおいて攻撃法の自由度を高め、ひいては面白さを倍増させている。

ステージ構成もよく練りこまれていて、あるステージなどは、巨大戦艦の頭から最後尾までをかけぬけ最後に沈めるという仕立てなのだ。ステレオの音響も迫力がある。

●ゲームセンター用の内容をパート1、2に分けてあるので、パスワードでキャラを移動させる。今度発売されるCDロムロム版は2本を1本にまとめたものである。

002	PCエンジン	
	Huカード	アイレム
	90年7月27日	7000円

仮想空間の戦い　鮮やかなグラフィック！

『イメージファイト』はアイレムがアーケード用に発表したゲームをPCに移植したもの。スタンダードな縦に流れる画面ながら、描きこまれた敵キャラ、重厚なサウンドなど、見どころが多い。

敵の攻撃はかなり激しく、勝ち残るには「ポッド」と呼ばれる浮遊砲台の使い方がキーになってくる。最大3個までつけることができる「ポッド」には前方を攻撃しつづけるものと自分の方向キーをいれた方向の逆に攻撃するものとの2種類がある。敵の攻撃が激しいところでは前方固定型。通路や要塞のように入り組んだところではもう片方の「ポッド」を付けるといったテクニックが重要になってくる。

グラフィックを重視するアイレム社のカラーがじつに良く出たゲームである。

●この戦いは仮想空間でのテスト、という設定になっているのだが、最後の面にいくと実戦になる。アーケードではこの展開にショックを受けた人も。

GAMEはみだしエピソード ファミコンの『グラディウス』。ゲーム中にポーズをかけてコンから「上上下下左右左右BA」と打ち込んでみよう。あっというまに最強のパワーアップが装備される。

オトッキー

003	ファミコン	
	ディスクカード	アスキー
	87年3月27日	2800円

音楽戦士オトッキー アドリブ演奏ソフト

音楽ゲームソフト。アクション面は、横スクロールの撃ちまくりゲーム。8方向にボールを発射でき、その方向によって、様々な音が出る。これにより、敵を攻撃すること、イコール、音楽を奏でる事となる（BGMはコード進行のみ）。普通の楽器演奏と違って、キャラクターの移動と弾ボールの発射のタイミング、撃ちだし方向で音が決まるので、なんとも不思議な演奏になる。アドリブ演奏が簡単に行なえるのが楽しい。

この他にも、自由に演奏するための敵が出ない面、自分で作曲した曲をオトッキーに自動演奏させる面がある。音色は、ピアノ、ギター、ヴァイオリン等、16音から選べる。作曲面で、32音までしか設定できないので、単調な曲しか作れないのは、やや残念。

●画面内に浮かんでいる音譜をとるのが目的。パワーアップすると自分の楽器の音色が変わる。リズム感がいいと思わぬ名曲ができあがる。

ガンヘッド

004	PCエンジン	
	Huカード	ハドソン
	89年7月7日	5800円

ガンヘッドを駆り地球を護る！

原田眞人のSF映画『ガンヘッド』をモチーフにして開発された作品。

ガンヘッドの主な武器は4種類。出現したアイテムを取ることによって、どの武器にするか選べる。同じ武器のアイテムを取り続けることによって最高4段階までパワーアップする。

また、補助的な武器としてホーミングミサイルかシールドなどを装備することができる。自機のパワーアップは見た目にも派手で格好よく、また強力でもある。

こういったゲームは単調になりがちであるが、工夫と演出が数多く見られ、プレイヤーを飽きさせることはない。音楽のノリのよさもゲームを引き立たせている。徹底的に撃ちまくる爽快感が味わえるスピード感のあるゲーム。

●背景の動くスピードを変化させ、高速感をだしている。画面はテレビ画面より少し大きいので、プレイヤーは左右に移動することもできる。

グラディウスII

005	ファミコン	
	ロムカセット	コナミ
	88年12月16日	5900円

アーケードのベストセラーここに登場

『グラディウスシリーズ』はコナミの看板作品の一つ。もともとアーケードの『グラディウス』から始まり、『沙羅曼蛇』『グラディウスII』『グラディウスIII』と続いている。

『グラディウスII』は横にスクロールしていく画面の中を進んでいき、敵の要塞に侵入するゲーム。敵を倒すと現われるオレンジのカプセルを取り、パワーアップボタンを押すとカプセルを取った数に応じてパワーアップできる。

このシリーズを特徴的にしているのがパワーアップの一つ「オプション」。オプションは作品によって違うが2個から4個つけることができるオレンジの光球。自機の動きと攻撃をトレースしながらついてくる。初めは弱い戦闘機だが、パワーアップすると強くなるという設定を広く定着させたゲーム。

●各作品とも移植は不可能といわれていたが、コナミはファミコンに次々と移植。特に『グラII』は驚きをもって迎えられた。『グラIII』はスーパーファミコンに移植。

サンダーフォースIII

006	メガドライブ	
	ロムカセット	テクノソフト
	90年6月8日	6800円

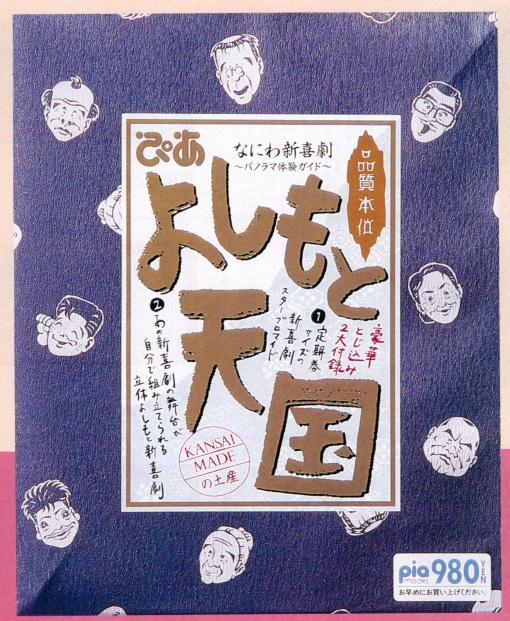
メガドライブのバイブル バリバリに撃ちまくれ！

メガドライブの『サンダーフォースIII』は、当時撃ちまくりゲームに飢えていたユーザー達に熱狂的な歓迎を受けた。

スタンダードな横画面のゲーム。惑星を選びその星にいる敵を次々と倒していく、途中にあるパワーアップ・アイテムを取ることによって攻撃武器を変化させていくことができる。そのステージのボスを倒したら次の惑星をセレクトという具合にゲームを進めていく。

スピード感や効果音などはメガドライブのソフトの中でも秀でている。多少キャラクターが大きめなので敵の攻撃をよけにくいが、バリアなどのアイテムもあり、がんばれば先に進めるようになっている。アーケード用に移植された『サンダーフォースAC』もあり、根強いファンが多い一本。

●なぜ『III』かといえば、パソコン用のソフト、サンダーフォースシリーズの一本だからである。メーカーであるテクノソフトはパソコン業界では特に有名。

吉本新喜劇「吉本のクリスマス」
●12月22日㊐愛知県勤労会館●12月24日㊋大阪厚生年金会館中ホール●12月25日㊌渋谷公会堂
［昼の部］15：30START ［夜の部］18：30START 全席指定4、635円
チケットぴあ ☎052-320-9999(中部) ☎06-363-9999(関西) ☎03-5237-9999(関東)

大阪発。

ぴあ
なにわ新喜劇
〜パノラマ体験ガイド〜
品質本位
よしもと天国
豪華とじ込み2大付録
❶定期券サイズの新喜劇スタープロマイド
❷あの新喜劇の舞台が自分で組み立てられる立体よしもと新喜劇
KANSAI MADE の土産
pia mooks 980 YEN
お早めにお買い上げください。

ぴあ よしもと天国

なにわ新喜劇パノラマ体験ガイド

11月7日㊍発売
定価980円
(税込み)

巻頭特別とじ込み付録
新喜劇スター12人のサイン入りプロマイドと、和風・洋風の2種類の舞台が再現できる立体ペーパークラフトの豪華2大付録。

第一部「よしもと」探究篇
吉本興業の徹底紹介や、よしもと新喜劇の名場面集、舞台、衣装、裏方チェックなど、知らなきゃソンする情報満載。

第二部「ギャグ」追究篇
よしもと新喜劇宝刀のギャグを写真、分解図で多角的に解析。

第三部「芸人」知識篇
よしもと新喜劇全芸人名鑑、過去の吉本興業所属芸人の輝かしい歴史から現代までの年表、みうらじゅんが見た〝ほんまもん〟芸人紹介など。

第四部「大阪」探訪篇
よしもと新喜劇の芸人さんと大阪のうまいもんを散策。また、よしもと新喜劇の舞台を思わせる、大阪の街並み、お店を紹介。

巻末おまけ企画
よしもと達人試験

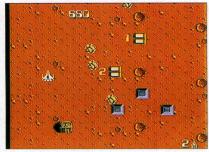
ザナック

007	ファミコン	
	ロムカセット	ポニーキャニオン
	86年11月28日	2900円

不朽の名作 ディスクゲームの金字塔

コンパイルが製作しポニーキャニオンが発売した『ザナック』は、当時の撃ちまくりゲームが好きなプレイヤーをたちまちのうちに魅了してしまった。

もとはパソコンからの移植ソフトAI（人工知能）というシステムが売り。自分の強さや行動にあわせて、敵の難易度が違ってくるという仕組みになっている。プレイヤー機は時々出現する8種類のパネルを取ることで豪快なパワーアップを楽しむことができる。

また、高速で背景を動かすことによってスピード感を出すという「高速スクロール」という方法を初めて取り入れたのもこのゲームである。その他にボスキャラを破壊してくれる妖精や、撃つだけでフルパワーになる遺跡など仕掛けも多く、飽きさせないゲーム構成になっている。

●『ザナック』は現在でも人気があり、ディスクソフトとして手に入れることができる。ディスクシステムを持っている方は大手玩具店に問い合わせを。

スカイキッド

008	ファミコン	
	ロムカセット	ナムコ
	86年8月22日	3900円

大空を駆け巡る 鮮やかな空中戦！

『スカイキッド』はナムコがアーケード用に発表したゲームをファミコンに移植したもの。

プロペラ機に乗る鳥が主人公で、地上、空中、海上にいる敵と戦う。自機は宙返りができ、その間は敵にやられない。また、地上にある爆弾をとり、敵要塞を爆撃することもできる。ステージの最後にある滑走路に見事着陸すれば一面クリア。

このゲームで特に面白いところは二人同時プレイの部分。二人で協力して戦うのだが、仲間が撃ち落とされ、墜落しているときに自分の弾を撃ちこむことで立ち直らせることができる。これによって二人で協力しながら先の面に進んでいくことができるようになっているのだ。面ごとには様々な工夫があり、楽しめる。ファミコンの初期時代にナムコが発表した良作。

●当時のナムコカラーが色濃く出ている。マーチ調の音楽をゲームセンターで聞いた人もいるかも。ちなみに二人プレイの時は撃墜率のいいほうにボーナスが出る。

スペースインベーダー 復活の日

009	PCエンジン	
	Huカード	タイトー
	90年3月2日	5900円

あのインベーダーが 帰ってきた！

ゲームセンターでブームを起こし、各地に『インベーダーハウス』なるものを異常発生させた名作『スペースインベーダー』の移植版。ゲームセンター版に忠実な本家モードと新たにオリジナルでつけられた分家モードを選べる。本家モードの移植は当時のゲームを完全に再現している。

一方、分家モードは現代的な撃ちまくりゲームに仕上がっている。PCエンジンの機能とは思えないほど素晴らしいデモや、戦い方によってステージ展開が変わり、サブタイトルもつくマルチストーリー、そして幾種類ものパワーアップなど『インベーダー』を見事に今の時代に復活させている。なお、『インベーダー』はファミコン、メガドライブ、ゲームボーイにも移植されている。

●分家モードはグラフィックも強化されている。パワーアップアイテムは強力な「ビーム」や美しい「ファイヤーフラワーレーザー」など多彩。

ゼビウス

010	ファミコン	
	ロムカセット	ナムコ
	84年11月8日	4900円

灰色と緑のコントラスト 永遠の名作！

ゲームセンター用からの移植。

緑が広がる南アメリカの平原でソル・バルウという戦闘機を駆り、敵と戦うゲーム。ソル・バルウは地上攻撃と空中攻撃を行なうことができ、地上建造物も破壊しなくてはならない。途中ところどころにアンドアジェネシスという巨大要塞が現われる。

敵味方ともに、灰色の押さえた色合いのグラフィックで描かれており、メカも丁寧にデザインされている。その不思議な世界観に当時ゲームセンターは湧きに湧き、レコードや攻略本が作られるなど、今のゲーム文化の基盤を作ったゲームと言える。

ファミコンへの移植も当時としては早く、そしてレベルの高いものだったので、これもヒット。ファミコンの売上を大きく伸ばした。

●続編として『スーパーゼビウス ガンプの謎』が発売されている。また、先頃PCエンジンにも移植され、人気はまだまだ衰えずと言ったところだ。

GAMEはみだしエピソード 夜のゲームセンターでは、『アフターバーナー』に乗っていたサラリーマンが動く筐体に酔って吐いてしまったという目撃例がいくつかあるとかないとか…。

ダライアスTWIN

011	スーパーファミコン	
	ロムカセット	タイトー
	91年3月29日	8500円

海洋生物が不気味 マルチエンディングを見よ！

アーケードで人気のあったゲームである。横に3つ並んだ画面が注目を集めた。

ここで紹介するスーパーファミコン版は、そのニュアンスがうまく移植されており、派手なグラフィックが家庭用ディスプレイの画面の小ささを補っている。もちろん2人プレイ可だ。

海洋生物をイメージしてデザインされた敵のキャラクターも美しく、画面内の特定の敵を倒すと出現するアイテムによって自機をパワーアップすることができる。

ステージは全28ゾーンにわかれていて扇状に広がっている。このなかから好きなルートを選んで7パターンある最終ゾーン目指して進んでいく。選んだルートによっては難しくも易しくもなる、という柔軟性がゲームとしてのおもしろさを高めている。

●横スクロール型の画面。ゲームセンター用の比率をそのまま縮小し、家庭用テレビに対応させているので、キャラクターは少し小さめ。

ダンジョンエクスプローラー

012	PCエンジン	
	Huカード	ハドソン
	89年3月4日	5800円

5人の仲間と迷宮に挑む！

レベルがあがっていくごとに強くなるキャラクターを操作してダンジョンを冒険していくゲーム。ステージは全部で16あり、いくつものトラップと手ごわい敵が待ち受けるダンジョンは、様々な工夫が凝らされており飽きない。

このゲームのおもしろいところは、パーティープレイ。最大5人まで同時にプレイすることができ、それぞれ別のキャラクターを動かせる。キャラクターは8つの能力が異なる職業のなかから選べる。ゲームを攻略するのには複数の能力があった方が楽なのでキャラクター選びは重要だ。5人が協力しあって一つ一つダンジョンを攻めていくたのしさは他のゲームに類をみない。閉鎖的なメディアに見られがちな家庭用ゲームが、コミュニケーションに一役買うこともできるという良い例。

●画面は見下ろし型のフィールド。仲間同士でバラバラの行動を取っても、それぞれ別の画面にいくということはない。プレイするとなかなかにぎやかなことになる。

パロディウスだ!!

013	ゲームボーイ	
	一人用	コナミ
	91年4月5日	3800円

繰り出される笑いの数々！ コナミの自爆ゲーム

『パロディウスだ!!』は『グラディウス』のパロディゲーム。コナミで人気のキャラクター達が登場し、ギャグの世界で戦い続ける。

プレイヤーは自分のキャラクターを「ビッグバイパー（グラディウス）」「ツインビー（ツインビー）」「ペン太郎（けっきょく南極大冒険）」「タコ（本来の主人公）」の中から選ぶことができる。敵のキャラクターや攻撃もギャグそのもので、ステージ衣装を着た巨大女性ダンサーの足の下を潜り抜けたり、猫の頭をした戦艦と戦ったりと笑いがたえない。基本的なパワーアップなどはすべて『グラディウス』シリーズと同じだが、キャラクターを変えることによって見事に違うゲームに置き換えたヒット作。パソコン版、アーケード版、ファミコン版などもあり、共にヒットを飛ばしている。

●コナミのお家芸とも言える撃ちまくりゲームだが、表面のギャグに笑い続けているとすぐにやられてしまう。ゲームとしても非常にしっかりした作り。

ぺんぎんくんWars vs.

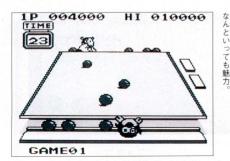
014	ゲームボーイ	
	対戦用	アスキー
	90年3月30日	3090円

対戦型のコミカルゲーム ボールをぶつけあえ！

『ぺんぎんくんＷａｒｓ ＶＳ．』は、かなり前にゲームセンター用として作られたもの。オリジナルのスポーツで動物達が戦うゲーム。

ルールは自陣にあるボールをすべて相手のコートに投げきるか、時間切れ時にボールを少なく持っていれば勝ち。しかし、相手もボールを投げ返してくるうえ、投げられたボールにぶつかるとしばらく気絶してしまう。相手にうまくボールをぶつけながら、素早くボールを投げてしまうのがテクニック。

ゲームはトーナメントになっており、勝ち抜くと次第に敵も強くなっていく。

対戦ケーブルでつなげば二人で対戦もできる。実際にはプレイできないようなスポーツで勝負できるのと、かわいい動物のキャラクター達がなんといっても魅力。

●ファミコン版も発売されているので、大きい画面で楽しみたい方は探してみるのもいい。ただしファミコン版はかなり古いので中古ショップへ。

GAMEはみだしエピソード 光栄のゲームソフトには、そのゲームの音楽をアレンジして収録したCDをつけてセット販売しているものがある。1本で2倍楽しめてお得。

ハマリゲームに朝までハマル

「ハマリ」ゲーム14本

●あまりといえばあまりにも有名な『テトリス』。もうハマった方も多いのでは？

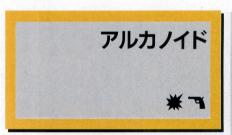
そもそもハマリゲームのきっかけとなったのは『テトリス』である。画面の上からブロックが落下してくる、下に落ちるまでに体制を整えてやり、地面のブロックにはめるとブロックが消えるという他愛のないパズルだが、このゲームでハマったのはブロックではなく人間だった。今までゲームをあまりやらなかった人々も『テトリス』にはハマっていった。

『インベーダーゲーム』もそうだったように、『テトリス』も多くのニセモノを産みだした。いわゆるアクションパズルというタイプのゲームである。とにかく時間と戦いながらパズルを解いていくというゲーム達は何本も産みだされた。そして何本かはニセモノで終わらず、面白いゲームとして人気を得た。

もちろんそれ以前にも、「ハマれる」コンピュータならではのパズルというものがあった。例えば『上海』という麻雀パイを利用したパズルは、あるパターンで立体的に積み上げられたパイを一定の法則で取っていくゲームだが、実際に同じように積み上げるのはかなり難しい（某社の商品企画で本物の麻雀パイを使って『上海』ができるようにするための「箱」というものがあったらしいが…）。

普通に紙にかいたり、ヒノキ細工で作られるタイプのパズルではなく、画面のなかでしかできないパズル。それを『ハマリゲーム』と呼ぶ。クロスワードや迷路なんかは、ゲームマシンを使ってやらないほうが利口だ。もっと違うものを探す。新しいタイプの娯楽がここにはあるのだから。

このカタログでは、パズルに限らず、のめり込み度が異常に高いものも『ハマリゲーム』でくくってみた。新しいタイプのパズルと言うべき物が存在するからだ。どれも一度イッてしまったら現実社会への帰還が困難なゲームばかりである。時間をかけてゆっくりと遊んで欲しいところ。「私は時間が惜しい。遊んでいる暇はない」という方は、ご遠慮を。『ハマリゲーム』は知的遊びを楽しむ余裕のある人のみの危険な娯楽なのだ。

GAMEはみだしエピソード ゲーマーにもいろいろタイプがあるが、中でも凄かったのはゲームオーバーになった瞬間に「ふざけんな、バカ！」と叫んでHu－CARDを叩き割った奴。恐ろしい。

015	ファミコン	
	ロムカセット	タイトー
	86年12月26日	5400円

あのブロック崩しがパワーアップ！

パワーアップありのブロック崩しでゲームセンターからの移植。パッケージにコっていて、専用のコントローラーも付いていた。パワーアップには、ボールが分裂する、次の面への出口が現われる等のバリエーションがある。このパワーアップがなかなかのクセモノで、そっちに気を取られている間に、ボールを落としてしまうことが多々ある。特に弾を打てるようになるパワーアップは、自分がブロック崩しをしている事を忘れて、ボールを追わずに、ブロックを撃ちまくってしまうので危険。ブロックを崩していくと、奥の方に潜んでいた敵の宇宙人が、画面を動き回り始めて、邪魔をする。ボールを当てれば死ぬが、そのときにボールを弾き返すので、至近距離に寄られると辛い。このゲーム、宇宙人と戦っているという設定だった。

●シンプルな画面構成はブロック崩しそのものだが、ブロックの配列パターンは何種類もあり、後半になるとなかなかテクニックを要する面も増えていく。

016	PCエンジン	
	Huカード	テンゲン
	90年8月10日	5900円

カラーブロックを積み上げろアメリカ生まれのハマリゲーム

『クラックス』は『テトリス』の流れをうけアメリカのアタリ社がアーケード用に発表したゲームである。

転がってくるカラータイルを落とさずに受けとめて、下の皿においてやる。タイルには色がついていて、同じ色を3つ以上並べると消すことができる。消し方もいろいろあり、ただ三つ並べるだけではなく、X字型に並べると五万点のボーナスという具合にテクニックが必要になってくる。各ステージごとにクリアするための条件があり（一万点以上取る、タイルを40個受けとめるなど）、それを満たせばステージ終了となる。

ステージクリア時の拍手や、音声合成によるメッセージなど、アーケードのムードをよく移植している一本だ。

●遠近感を強調した画面構成など、アメリカのデザインセンスがよくでている。色遣いが派手なところなどもアメリカンな感じだ。

コラムス

017	メガドライブ	
	ロムカセット	セガ
	90年6月30日	5500円

ハマリゲームの定番 美しい宝石が降り注ぐ

『コラムス』はセガが『テトリス』のヒットを受けて発表した意欲作。ともすれば真似と言われそうな画面だが、実際は独創的で『テトリス』に負けず劣らずエキサイティングなゲームに仕上がっている。

ルールは簡単で様々な色の宝石が三つずつ落下してくるので、並び方を変え、タテ、ヨコ、ナナメのどれかに同じ色を3つ以上並べると、そこの部分を消すことができる。宝石が天井まで積み上がらないようにゲームを続ける。時々出現する魔法石は、触った色の宝石がすべて消えてしまうというフィーチャーがありピンチの時に一発逆転が期待できる。複雑にからまってしまったときに連鎖反応で次々と宝石が消えるのはかなり興奮する。この連鎖反応が『テトリス』にはない、このゲーム一番の特徴だと言える。

●キラキラと落ちて来る宝石を見ているだけでも飽きが来ない。グラフィックの美しさでも『テトリス』を上回っているかもしれない。

上海

018	PCエンジン	
	Huカード	ハドソン
	87年10月30日	4500円

アメリカ生まれの中国ゲーム

麻雀牌を使った神経衰弱タイプのパズル。ルールは簡単で、ピラミッド状に積み上がっている麻雀牌の中から、同じ種類の牌を二枚一組で取り除いていき、画面上から全部とりきったらクリア。上に牌が乗っていたり、左右が他の牌に挟まれていたりすると取り除けないので、先を読んで牌を取っていく必要があり、かなり頭をひねらせてくれる。また一番最初の積まれ方はランダムなため、運に左右される部分もかなりある。この微妙なバランスが非常によくとれているゲーム。

クリアのためのセオリーとしては、上の方にある牌は早めに取る、中心に向かって平均的に取っていくなどがあげられるが、セオリー通りにやっていても必ずクリアできるわけではない。思考タイプのパズルの秀作である。

●原作はアメリカのゲーム。さる天才ゲームデザイナーが入院中にあまりにもヒマなので麻雀パイを見て考えついたという話は有名。

倉庫番 WORLD

019	PCエンジン	
	Huカード	メディアリング
	90年3月16日	5400円

シンプルなのに難易度は高い 頭の体操パズルの横綱格！

固定画面の面クリア型パズル。パソコン版からの移植である。押しも押されぬ思考型パズルのスタンダード的存在。

迷路状の倉庫に散りばめられた荷物を倉庫番を操って所定の位置に収納する。荷物は押すことしかできない。また、荷物は一度に一つしか動かすことができないという、たったこれだけのルールだが、倉庫番自身が、荷物のうしろ側にまわりこむスペースを必要とするため、なかなか一筋なわでは解くことが出来ない。シンプルで奥の深いゲームシステムが、息の長い人気の秘密だろう。ゲームボーイ版も発売されており、『倉庫番』には108面、『倉庫番2』には120面が用意されている。キャラクターの可愛らしさも魅力。プレーヤーが長く考え込んでいると寝てしまうのは何ともほほえましい。

●ＰＣエンジン版の特徴は一手戻ることができること。背景も色がついているので見やすい。ゲームギア版も発売されており、これはなんと３００ステージもある。

ソルスティス 三次元迷宮の狂獣

020	ファミコン	
	ロムカセット	ＥＰＩＣソニー
	90年7月20日	5900円

イギリス生まれの新鮮ゲーム 捕われの姫を救え！

『ソルスティス』は、その新鮮なゲーム性と、音響をふんだんに生かしたゲーム作りで一部のファンを熱狂させた。プレイヤーは城の魔導士シャダックスを操り、黒魔術の総領モルビスからアルカディアの姫エレノアを救出しなければならない。舞台となるキャッスル・ロックには250以上もの部屋がプレイヤーを待ち受けている。それぞれの部屋には罠が張ってあり、部屋同士の謎を解いていかないとなかなか先に進むことができない。アイテムやモンスターも多く登場してゲームを盛り上げるが、なんといってもこのゲームの売りはパズル的な攻略手順。部屋にあるブロックを積み重ねたり、クリスタルボールを転がしてその上に乗ったりと自由度の高い行動が取れる。見た目は地味だが、やり込むと面白いゲーム。

●ちなみに『ソルスティス』は続編としてスーパーファミコンへの移植が決定している。美麗なグラフィックとサウンドに期待してしまう。

GAMEはみだしエピソード

品切れ続出だったスーパーファミコンの『ファイナルファンタジーⅣ』。あるお店では定価より高い1万円で売られていた。抱き合わせじゃなきゃいいってものでもない。

テトリス

021	ファミコン	
	ロムカセット	BPS
	88年2月26日	5500円

ブロックをはめて消す、メイドイン・ソビエト

ソビエト生まれのゲーム。上から4つの正方形を組み合わせた7種類のブロックが降ってくる。それを組み合わせて横一列にブロックが並んだらその部分が消える。こうやって、降ってくるブロックをつぎつぎと消していくのがこのゲームである。

シンプルなルールでありながらじつに奥が深く、ゲームに「ハマる」というニュアンスを一番的確に表すことができる。ゲームボーイ版では通信ケーブルで2台のゲームボーイをつないで、対戦プレイが楽しめる。超人気ソフトの発売日に行列ができるというのはすでにポピュラーな話であるが、その行列のなかで見知らぬ人と「テトリス」の対戦を楽しんでいる姿も見かけられたという。これもひとつの新しいコミュニケーションのありかたであろう。

●ファミコン版は操作が他の機種のものと違い、馴れないうちは難しい。作者のアレクサンダー・パジトノフ氏は『テトリス2　ボンブリス』をリリースした。

Dr.マリオ

022	ゲームボーイ	
	対戦	任天堂
	90年7月27日	2600円

あのマリオが医者になったウイルスを倒せ…

三色のカプセルの半分が組合せられて一つになって降ってくるのを、同じ色を縦、もしくは横に4つ並べて消していくゲーム。

医者に扮したマリオがカプセルをびんのなかに投げ込んでいるという設定である。

びんの底の方にはカプセルと同じ色をしたバイキンがいて、このバイキンを全部消すとステージクリア。難易度は、カプセルが落ちるスピードと、始めからビンの中にあるカプセルの量で決まる。それらは自分で設定することができ誰にでも楽しめるようになっている。また、通信ケーブルを使った対戦プレイも楽しめる。自分が一度に二組以上のカプセルを消すと自分の消した色のカプセルが余分に相手のびんの中に降る。対戦は魅力的なので、このゲームを持っている人はぜひ試してみてほしい。

●ファミコン版も存在する。「落ちものパズル」も任天堂にかかればこのとおりと納得するほどの面白さとゲームデザインだ。

ドルイド

023	ファミコン	
	ディスクカード	ジャレコ
	88年3月3日	3200円

相棒はゴーレム 老魔法使いのハードな戦い

地の底から復活した邪悪の徒「スカル」を倒すためにケルト族の老ドルイド僧がたった一人で戦いを挑む。ドルイド僧は火、水、イナズマの三種類の魔法を使うことができる。迷宮内には宝箱があり、魔法の強化や体力の高速回復など様々なアイテムが出現する。そして、なんといってもこのゲームに味を出しているのは「ゴーレム」という下僕だ。ゴーレムには「ウエイト（その場で待機）」「アタック（敵を攻撃）」「フォロー（ドルイドの後につく）」の三種類があり、敵にやられないかぎり忠実にドルイドの命令に従うかわいい奴なのだ。ファミコンの円熟時に登場したこのゲームは、老人にゴーレムという渋いキャラクターで、ただの走りゲームではなく、頭を使いながらクリアーしていくというタイプのゲームとして作られていた。

●魔法の使用回数やアイテムのコントロールなど、経験的にプレイヤーが学んでいくことが多い。体力の回復は地面に描いてあるペンタグラムのなかに入ると行なえる。

ナゾラーランドシリーズ

024	ファミコン	
	ディスクカード	サン電子
	87年2月6日	2980円

ファミコン初のディスクマガジン ギャグの世界に遊べ

パズル雑誌の「パズラー」とサン電子の共同で作られたディスクマガジン。パズル、クイズを中心にバラエティ豊かなゲームが数本収録されている。

『ナゾラーランド』は8本のゲームを収録した豪華版。つづく『第2号』はゲームを5本に減らし、お便りコーナーなどの参加ベースを増やした。次に『第一号』の「日本一周ウルトラクイズ」を強化したクイズゲームオンリーの『ナゾラーランドスペシャル』をリリース。そして最新号として出された『第3号』は読者から募集したドット絵を発表するなど大胆な企画を進行させた。

残念ながら現在のところ『第3号』までしか発売されていないが、機会を見てCDロムロムなどで再開して欲しい大人向けのソフト。

●なんきん氏のイラストがトレードマーク。氏のイラストのように毒のある内容も結構あった。ファミコンにしては異端的なソフトと言える。

▼ハマリゲーム

GAMEはみだしエピソード

あるゲーム雑誌の編集者Kは、自分の雑誌が月刊から隔週になったとき6キロ痩せた。彼は自分の雑誌がファミコン通信と同じ週刊になったら……と恐れている。

ふしぎなブロビー ブロバニアの危機

025	ファミコン	
	ロムカセット	ジャレコ
	90年11月29日	5900円

自由に姿をかえる ブロビーは僕のともだち！

ブロバニア星からやってきたブロビーと少年が大冒険を繰り広げるゲーム。ステージは1面の大洞窟と2面のブロバニア星の二つ。それぞれが、およそ8×12、3×18の画面の迷宮になっており、そのなかにある宝物を探すのが目的だ。

洞窟の中にはモンスターや落石などの障害がある。そこで相棒のブロビーに少年の持っているキャンディーを食べさせると、キャンディーの種類に応じてブロビーが「カサ」「ハシゴ」「ガスバーナー」などいろんなものに変身して、少年を助けてくれるのだ。

アメリカ生まれのこのゲームは大きな視点のパズルである。ブロビーを何に変身させて障害を越えるか？ という工夫が楽しめる。奥深いハマリゲームである。

●ブロビーとはぐれたら口笛を吹くと跳んできてくれる。ボヨンボヨンしたブロビーは可愛いの一言に尽きる。キャンディーをあげ損なうと泣きそうな顔をする。

フラッピー

026	ファミコン	
	ロムカセット	dBソフト
	85年6月14日	5500円

ブルーストーンを運べ！ ハマリゲームの古典

『フラッピー』は単純なハマリゲームだが、パズル部分だけではなく、敵を倒すという要素が入っている。結構古いゲームだが、今でも一部にファンがいるのは、その奥深い部分が受けているのだろう。

ルールは簡単。各画面にある青い石（ブルーストーン）を青くなっているレンガの部分に置けばステージクリアー。しかし、各ステージには、それぞれ敵キャラがいるので、油断できない。キノコが落ちているので、それを拾うと相手を攻撃することができる。

もとはパソコン版で好評だったものをファミコンに移植した。ファミコン版のステージは240面。パソコン版も追加マップを出したり、マップを募集したりと、工夫を続けている。パソコン版は現在も発売されている。

●赤いレンガに、黄色いフラッピー。そしてブルーストーンの色の組み合わせがいい味をだしている。日本のゲームとは思えないデザインがアメリカでも評判に。

フリップル

027	ファミコン	
	ロムカセット	タイトー
	89年12月15日	3900円

ブロックをぶつけてブロックを消す タイトーの新型パズル

タイトーの『フリップル』はアーケード版からの移植。丁寧に作られ、見た目のグラフィックもあまりパズルっぽくない。

ルールは、数種類の模様の積み上げられたブロックに自分の持っているブロックを投げる。ぶつけることができる位置はステージによって限定される。ブロックを投げるとその列にある同じ形のブロックを消すことができる。消したブロックのとなりにある模様のブロックが跳ね返ってくるので、またブロックを消せる位置に投げる。こうやって3分以内にブロックを規定の数（面ごとに変わる）までへらせばステージクリアー。

これが50ステージあり、5周すると終了する。馴れないうちは難易度が高く感じるが繰り返し遊べるソフトである。

●ブロックのなかにはタイトーのマークなどもあり楽しい。マジックブロックがでると有利に展開するので、ある程度運に頼る部分も多い。

ロードランナー

028	ファミコン	
	ロムカセット	ハドソン
	84年7月20日	4500円

金塊を奪って走れ！ ロードランナーのゲームの義賊

正義の味方ロードランナーを操り、バンゲリング帝国から金塊を奪い返すのがゲームの目的。ロードランナーは武器を持っていないが、道に穴を掘ることができる。穴に追っ手を埋め、その間に金塊を取って脱出するのだが、追っ手は無敵なので、殺すことはできない。その面のすべての金塊を取るとハシゴが現われるので、それを昇ればステージクリアー。

アメリカで作られたソフトが元になっている。原作は150面だが、ファミコン版はとりあえず50面。続編が作られているので、トータル面数は増えている。この『ロードランナー』の日本での人気は高く、PCシリーズを筆頭とするパソコンへの移植にはじまり、アーケードゲームマシン、家庭用ゲーム機と『ロードランナー』が走らぬマシンなしと言われるほどであった。

●画面構成もマシンによって違う。ファミコン版は全体の一部を拡大した画面になっており、敵に突然出会って危機一髪ということもある。

GAMEはみだしエピソード
大人気キャラクターのマリオだが、このマリオがゲームにはじめて登場したのは『ドンキーコング』だったという話。最初は悪役もやっていたのだ。泣かせる。

男の人生に、女のコも口をはさむ！

オヤジギャルがあふれるということは、〈親父〉のエンターテインメント性が認められだしたからに違いない。HOW/TOものも、いまや〈親父〉だけのものではなくなった。この種のゲームはとにかく奥の深さにオモシロさがある。

●さいとうよしこ
Text by YOSHIKO SAITOU

チャリティーバザールとバーチャル・リアリティの違いがいまいちよく呑み込めない世のおじさまたちにとって、いまは苦難の時代。競馬場の裏ぶれた活気はOLたちに蹂躙され、胸躍るパチンコ屋の騒音も、すでに彼らだけのものではない。

逆にいえば、『競馬』『パチンコ』『麻雀』なんておもしろいモノを、おやじだけに独占させとく手はないぞ、と、若者たちが気がついただけなんだけど、だからといって突然、何の予備知識もなく現場に赴くのは無謀というもの。手近なゲームでシミュレーション修業を積んでからでも決して遅くはない。

まず、パチンコで6万円スったつもりで、CDロムロムの『パチ夫くん幻の伝説』（CDロムロム／ココナッツジャパン）をハードごと購入する。クギを読む勉強ができるモードもあるし、コインをはさめないのがやや難だけど、本物そっくりのパチンコレバー型コントローラーもついて、臨場感たっぷり。自分の『のめりこみ度』を計る指針にもなる。デキるおやじなら、ポケットコンピュータにパーラーの月間データをインプット、回収率が40％切ったあたりできっぱりパチンコと縁を切る、ぐらいやってのけるんだろうが、ハマりすぎて、電車の中でもチーンジャラジャラが耳に響きだしたら、『パチンコタイム』（GB／ココナッツジャパン）もある。これで実力を付けて実戦に臨むべし。

…というわけで、世のおやじたちが数十年の歳月と巨額の授業料を投入してつちかってきた経験と勘を、部屋の中で習得できるソフトが各種出揃っている。

経験不足で痛い目にあいがちな競馬は『一発逆転！DX馬券王』（GB／アスミック）『井崎修五郎の競馬必勝学』（FC／イマジニア）でデータの読み方を習得。たかがゲームと侮ることなかれ。たとえばデータインプット型の『DX馬券王』は、競馬場で威力を発揮する秘密兵器にもなりうる。

また、ブームは過ぎ去ったとはいえ、接待ゲームとして根強い麻雀は『麻雀学園』（PC／フェイス）『麻雀狂列伝　西日本編』（ネオジオ／SNK）がインストラクターを務めてくれるだろう。

もし、これらのゲームで修練を積んだ結果、大儲けしてしまったら、それを元手に、100万単位で痛い目にあう、人生をかけたギャンブル「株」に挑戦。『松本亨の株式必勝学』（FC／イマジニア）『ザ・マネーゲーム』（FC／ソフエル）が強い味方になってくれる。面倒な紆余曲折なしで社長気分を味わえる『桃太郎電鉄』（FC・PC・GB／ハドソン）もお薦めである。

と、いまやゲームで『男の人生総まくり』も可能。ゲームで鍛えた手腕でめでたく『おやじ』の最上界の社長に上りつめたら、『ジャンボ尾崎のホールインワン』（SFC／ハル研究所）『遥かなるオーガスタ』（SFC／T&Eソフト）でのんびりゴルフ、たまには自分がオーナーの球団を『ベストプレープロ野球』（FC／アスキー）で監督。長期休暇には、イギリスの片田舎で『ダックハント』（FC／任天堂）、アラスカでの釣り『ザ・ブラックバス』（FC／ホットビィ）が待っている。現役を退いて会長や役員になれば、肘あて付きの皮張りのイスで心ゆくまで『テトリス』（FC／BPS・GB／任天堂）を、という次第だ。

しかし、現実のおやじが楽しいことばかりではないのはご存じの通り。パチンコは『パチ夫』ほど出ないし、クラブを握ってもジャンボ尾崎のスイングは無理。とりあえず『SUPER SCRABBLE』（GBアメリカ版／MILTONBRADLEY）や『CHESSMASTER』（GBアメリカ版／THE SOFTWARETOOLWORKS）を、もくもくとプレイするなど、知的おやじになる修業が最重要課題かもしれない。

（上）ゲームボーイの本格競馬予想ソフト『DX馬券王』は競馬場で持っている人を見かけることも
（右上）ファミコン・PCエンジンと脈々とシリーズを続け、ファンも多い『パチ夫くん』シリーズ。
（右下）アメリカ版ゲームボーイの『SUPER SCRABBLE』はアメリカの伝統的な単語並べゲーム「スクラブル」をゲーム化

GAMEはみだしエピソード
スーファミの『グラディウスIII』で、ファミコンの『グラディウス』のように、ゲーム中にポーズして「上上下下左右左右BA」という有名な裏技コマンドをいれると、

遊びの殿堂オヤジゲーム!!
「オヤジ」ゲーム14本

「競馬」「麻雀」「将棋」「ゴルフ」「株式」「パチンコ」と、これがここでいうオヤジゲームのラインナップ。

ようするに「オヤジじゃないとできないこと」「オヤジがやりそうなこと」という基準で選ばれている。どれもこれも人類が長い間かけて育んできた大人の娯楽。どれもこれも飽きずに遊べるものばかりだ。ただ、株式や競馬といったギャンブル部分についてはゲームとはまた別の次元のものである。

さて、オヤジゲームの概念についてはコラムなどでずいぶん解説したと思うので、ここではカタログ以外のラインナップを何本か紹介しよう。

まず、麻雀物は任天堂の『4人打ち麻雀』が84年の発表にもかかわらず、シンプルで今でも楽しめる内容である。また、ディスクでリリースされた『プロフェッショナル麻雀悟空』はレベルの高い麻雀を打つことで当時評判だった。

ゴルフ物のソフトも多く発売されているが、なんといっても任天堂のディスク版『ジャパンコース』『USコース』にとどめを差すだろう。いい成績を出し、玩具店にディスクを持っていくと通信で成績が記録され、日本中で成績を競えるというシステムも受けた。

「将棋」や「オセロ」も人気が高いジャンルだが、「囲碁物」も意外と多い。ナムコの『早打ちスーパー囲碁』やヘクトの『囲碁指南』『囲碁名鑑』などは、囲碁をやったことのない人がルールを覚えるのに格好の機会になるだろう。

さらに盲点で発売されていないのが「チェス」だ。このヨーロッパ生まれのゲームは日本人には開発しづらいらしい。

オヤジゲームにもいろいろあるが、いくら「将棋」だからって、ソフエルの『かえってきた軍人将棋なんやそれ!』とかは、ただの懐かしゲームなので勘違いしないように。

さらに自分でも、新しいオヤジゲームを捜してみて欲しい。例えば「ウルトラマン」はオヤジゲームだという説もある。

●古典的名作中の名作『四人打ちマージャン』大人から子供まで楽しめる。

一発逆転!!DX馬券王

029	ゲームボーイ	
	一人用	アスミック
	91年5月17日	5900円

ゲームボーイを持って競馬場へ向かおう!

ゲームボーイのハンディマシンとしての機動性を生かし、競馬場などに持っていくことを想定して作られた競馬予想ソフト。ビギナーユース、プロフェッショナルユースの両面からしっかり設計されている。ビギナー向けには競馬用語辞典、全国競馬場マップがついているので、これを買っていきなり競馬場に向かう、といったこともできる。プロフェッショナル向けのメイン予想部分はレース内容（競馬場、コース、馬場の状態など9項目）、出馬予想データ（血統、調教内容、実績、オッズなど14項目）、パドックでの競争馬の分析（毛のつや、興奮状態など6項目）などを入力し、結果を予想できるようになっている。バッテリーバックアップなので、家である程度入力して競馬場で仕上げをどうぞ。

●最大８レースまでデータを持つことができるので、ビッグレースを記録しておくと便利。ちなみに的中率はメーカー内で「的中率70％」「回収率98％」とのこと。

井出洋介名人の実戦麻雀

030	ファミコン	
	ロムカセット	カプコン
	87年9月24日	6500円

東大卒の実力派若手プロ、井出洋介がプロデュース!!

数ある麻雀ゲームの中でも、このゲームほど基本的な部分をきちんとフォローしたものは少ない。このソフトには専用のコントローラーが付属でついてくる。麻雀専用のものだけあって抜群の操作性を誇り、ゲームを盛り上げている。ゲームは「実戦麻雀」「名人リーグ戦」「実戦問題」の3つのモードからなり「実戦問題」のモードでは、理想的な牌の切り方を学ぶ「必勝の一打」や待ちの多い手役のための特訓「これでバッチリ多メンチャン」そして点数計算の練習問題「究極の点数計算問題」といったすぐに実戦に役立つ練習問題が計275問も用意されている。またリーグ戦形式の「名人リーグ戦」のモードではBリーグからスタートし、名人を目指す。最後の敵はもちろん井出名人。はたして名人を倒すことができるだろうか?

●とにかく専用コントローラーが便利。リーグ戦もそこそこの難易度でだれでも楽しめるようになっている。ルールやＢＧＭの調整ができるのも魅力。

川のぬし釣り

でっかい獲物を釣り上げろ！男のロマン「釣り」ゲーム

釣りゲームの代表作の一つ。釣りゲームで有名なものとしては他にホット・ビイの『ザ・ブラックバス』シリーズがあるが、フィッシング大会的な『ブラックバス』に対して、この『川のぬし釣り』は自由な感じで釣りをするゲームになっている。

RPG的な要素が強く、魚を釣り上げるとそれをお金に換えることができる。そして稼いだお金を元に、いい釣り道具を買い、より高度な魚との戦いにはいるというのがゲーム全体の大きな流れ。

餌を探したり、釣り場をウロウロしたりと、何かなつかしい感じがするゲームだが、一応ストーリーもあり退屈はしない。

家でも釣りを楽しんでいたいという釣りフリークには絶対お薦めの一本。

●魚を釣り上げる過程は戦闘シーンになっている。いわゆる普通の釣りではないから注意。PCのCDロムロム版も発売されるので期待できる。

031	ファミコン	
	ロムカセット	パック・イン・ビデオ
	90年8月10日	6300円

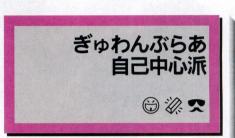
GAMEはみだしエピソード

一瞬パワーアップしたように見えるが、ポーズ解除のとたんに爆発。じつは「上上下下LRLRBA」といれれば最強パワーアップが装備されるのだ。

ぎゅわんぶらあ自己中心派

あの持ち杉ドラ夫が帰ってきた！

片山まさゆきの原作でヤングマガジンに連載されていた同タイトルマンガのゲーム化。マンガでおなじみの個性的なキャラクターが多数登場する4人打ちタイプの麻雀ゲームである。ゲームはフリー対戦、タコ討伐、勝ち抜き戦の3つのモードが用意されている。フリーではキャラクターたちの中から3人を任意に選んで対戦するノーマルなプレイが楽しめ、タコ討伐ではタコ（麻雀のヘタな奴のこと）対プロに分かれ対戦をする。当然、プロの圧勝が予想されるがタコのあまりにも意表をついた攻撃に、定石は通用せず、互角の対戦となる。勝ち抜き戦は次々襲い来るキャラたちと戦うことになる。特殊な能力（役満ばかり上がるやつとか）を持ったキャラが多いため難易度の高低は決めにくい。シビアにならず楽しむ人向け。

●パートⅡやメガドライブ版も発売されている、人気のあるマージャンソフト。人気の秘密は片山氏による個性豊かなキャラクターにあるのだろう。

032	ファミコン	
	ロムカセット	アスミック
	88年11月11日	5900円

ゴルフ

スタンダードゴルフすべての基本はここにある

任天堂が初期に発表したゴルフゲームの第一弾。現在も発売されている様々なタイプのゴルフゲームの基礎となっている。

コースを正面から見据え、プレイヤーはパワーゲージに合わせて3段階のショットを打つ。このスタンダードな操作法はここに極められた。くわえて、リアル過ぎないルールの加減もプレイに程よくなっている。

任天堂のゴルフシリーズはこの後、ディスクシステムに引き継がれ、『ジャパンコース』『USコース』と発表されてきた。また、この2コースはいずれもディスクファックスを使用した全国大会の対象にもなっていた。

現在、カセットで新作の『マリオオープンゴルフ』も発表され、ゴルフファンはまだまだ楽しみがつづきそうだ。

●整理された画面構成は今も古くならず、新作ソフトにも受け継がれている。ちなみに新作や、ディスクソフトのゴルファーはマリオがやっている。

033	ファミコン	
	ロムカセット	任天堂
	84年5月1日	4500円

将棋　初段一直線

遊びがいっぱいの将棋ゲーム

タイトルの通り、将棋が打てるソフトである。初心者から上級者までフォローできるように、4つのモードが用意してあって、10級から初段まで自分の実力にあわせて相手が選べる。最大の特徴は、初段認定戦というモードがあることである。この初段認定戦で3連勝すると、パスワードを教えてもらえて、それを送ると日本将棋連盟から初段に認定してもらえるのだ。公式に認められた本当に強いソフトなのである。

初心者むけには将棋桃太郎が面白い。プレイヤーが桃太郎となり、鬼と将棋で対決していくのだが、駒を動かすと、動かした位置から吉備だんごができて、「まった」であるとか、「猿にきく」などの技が使えるのである。このほかにもさまざま遊びがあり、定跡を8000手以上も取り込んだ本格派の将棋ソフトだ。

●本格的な将棋部分のみでなく、その他のモードも充分に楽しめる出来になっている。腕に自身のある人は初段認定をしてみてはいかが？

034	PCエンジン	
	Huカード	ホームデータ
	90年9月10日	6700円

遥かなるオーガスタ

035	スーパーファミコン	
	バックアップロム	T＆Eソフト
	91年4月5日	4800円

マスターズへの出場 男の戦いが始まる

ゴルフをかじったことがあるものならば誰もが一度はプレーを夢見る名門コース「オーガスタ・ナショナル・ゴルフクラブ」の全18コースを、スーパーファミコンの美麗なグラフィックで再現した。PC－9800からの移植版であるがその完成度は元祖をしのぐ程。美しいコースでのプレーの様子は「ポリシス」という独自の3D表示で表現されている。ゲームはトーナメント、ストロークプレイ、マッチプレイ、トレーニングの4つのモードが用意されている。クラブの選択、スタンスの取り方、風の向きなど細かいところにまでこだわって作られており、ゴルフならではのシビアな緊張感すらも再現されているのだ。バックアップロムの採用で成績は逐一記録され、通算のパーセーブ率なども一目でわかるようになっている。

●ゴルフ場は自分のいる位置を起点にしていろんな高さや角度で見ることができる。コースすべてが細かくデータ化されている『オーガスタ』ならではだ。

パチ夫くん幻の伝説

036	PCエンジン	
	CDロムロム	ココナッツジャパン
	91年4月19日	12800円

まさに本物のパチンコ！ パチ夫くんシリーズの最高峰

パチンコ星人のパチ夫くんが活躍するパチンコゲーム「パチ夫くん」はファミコン時代からの人気シリーズ。

CDロムロム版の『パチ夫くん幻の伝説』は臨場感ありアニメありの豪華版になっている。

ストーリーは、妻の銀子を「ナゴやん」と名乗る謎の人物にさらわれたパチ夫が、銀子を取り返すために「マボロシ」と呼ばれるパチンコ台の設計図を求めてパチンコ店を打ち止めにしていくというもの。

とにかくパチンコゲームとしてよくできており、大画面のテレビでやると、ほとんど実物大のパチンコを楽しむことができる。CD音源を使った見事なBGMと付属の専用コントローラーで、気分は完全にパチプロになれる。クイズ台などもあり、盛り沢山な内容はシリーズ最高。

●10あるパチンコ店ごとに数十台の台があり、それぞれ釘の打ち方が違う。また、台の種類も30種類と豊富。スリーセブンやハネ物などマニアも納得の出来栄え。

本命

037	ファミコン	
	ロムカセット	ニチブツ
	89年4月28日	9800円

本格競馬ソフト レースの前日は家でこれを！

競馬ゲームと言うとナムコの『ファミリージョッキー』のように馬を操ってレースをしたりするゲームが思い浮かぶが、オヤジゲーム『本命』は競馬の結果を予想するソフトである。

予想データは天候、馬場の状態、競争馬の脚質など20項目を入力することによって行なわれる本格的なもの。

競馬の予想ソフトというと画面デザインが堅くなりがちだが、『本命』は基本色に緑色を使い、画面上部のウインドウには馬のグラフィック。そしてカーソルの形はニンジンという具合に優しい感じに仕上げてある。

入力にはかなり時間がかかるが、なかなか面白い予想結果なども得られる。

女性の初心者から年配のマニアまで競馬ファン必携の一本。

●大穴の予想が出たので一笑に付していたところ万馬券になり、本気で買わなかったことを後悔しているという人も。しかし予想は100%ではないので注意。

麻雀学園

038	PCエンジン	
	Huカード	フェイス
	89年11月17日	7980円

ついに登場した 家庭用脱衣マージャン

ゲームセンターにあるような麻雀ゲーム。基本的にコンピュータとの二人打ちのゲームで、パワーやアイテムによってイカサマ技もつかえる。RPG仕立ての全国モードと、物議をかもした学園モードがある。

全国モードは各都道府県にいる敵と麻雀で対戦して勝ち抜いていき、全国制覇を目指すもの。

学園モードのほうは、麻雀に勝つと相手の女の子が少しずつ薄着になっていくというものである。勝ち進んでいくと女の子の年齢があがっていく。薄着になる、というあたりで様々な方面に議論と反響をよびおこしたが、その後「麻雀学園マイルド」という厚着バージョンが発売された。両者の違いは、女の子の身に着けているものだけ。いま、このソフトは中古ショップにいかなければ手に入らない。

●麻雀部分もかなり遊べる上に、なかなかレベルの高いグラフィックだが、脱衣麻雀については賛否両論が続いている。現在は発売中止。

GAMEはみだしエピソード　ファミコン『ゼルダの伝説』。名前を入力するときにZELDAと入力してゲームを始めるとガノンを倒した後の裏ゼルダを遊ぶことができるのだ。スーファミ版はどうかな？

麻雀狂列伝西日本編

●勝負に勝つと女性が現われたりとアダルトなムードが漂っている。好みのタイプがでるまでプレイしまくろう。ＳＮＫの定評あるデザインが光る。

旅から旅への麻雀放浪 つぎの街の雀士はだれだ？

ゲームセンターに置いてあるゲームを、まったくそのまま家で楽しむ事ができるネオ・ジオの麻雀ソフト。家でプレイするときは別売り（5800円）の麻雀専用コントローラーをつけて楽しむこともできる。

西日本の主だった都市を旅しながら、その街にいる雀士と勝負して倒していくというストーリー。ゲームセンターの麻雀ゲームらしく牌を透視したり積み込みや牌交換などもでき、ゲームをバラエティ豊かなものにしている。

グラフィックも美しく、ローカルルールなども自由に設定することができる。

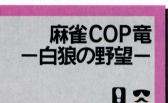
現在、自宅でできるマージャンゲームのなかでは文句なく最高レベルの出来だろう。メモリーカードにデータをセーブすることでゲームセンターで続きをすることもできる。

039	ネオ・ジオ	
	ロムカセット	ＳＮＫ
	90年4月26日	15800円

麻雀COP竜 ―白狼の野望―

●相手の暗黒雀士はロボコップ、ターミネーターといったキャラクターのパロディになっている。自分が強いのでなかなか負けないのが魅力。

メガドライブ初の本格マージャンゲーム

麻雀とアドベンチャーゲームをミックスした2人打ちゲームになっている。アドベンチャーモードでは、警視庁麻雀特捜部（ＭＪＣ）最強の雀士で「ヤクマン許可証」を持つ凄腕の刑事「竜」となり闇の麻雀組織「白狼」の壊滅と、「白狼」にさらわれた同僚の刑事「竜子」の救出に向かうことになる。全部で10ステージが用意されており、各ステージでは個性的な暗黒雀士が手ぐすねをひいて待ち構えている。「竜」は暗黒雀士たちと、はなす、みせる、おどすの3つのコマンドで会話を交わしながら麻雀に誘い、勝負に勝つと情報を手に入れることができるのだ。このほかにもゲームに登場する8人の闇雀士から対戦相手を選び対局する「対戦モード」や雀力を上げるための「チンイツクイズ」も用意されている。

040	メガドライブ	
	ロムカセット	セガ
	89年12月14日	5500円

麻雀悟空スペシャル

●サン電子は「電子手帳」用の麻雀でも定評がある。対戦相手は100人。4人打ち麻雀ゲームは少ないので貴重である。初心者の練習用にも良いだろう。

麻雀ゲームの佳作 中国を舞台に一局！

「麻雀悟空」というシリーズがある。主人公である孫悟空が「西遊記」の登場人物たちと麻雀をうつ、というものである。それぞれキャラクターに打ち癖や強さが設定してあり、好みにあわせて選べるようになっている。この「麻雀悟空スペシャル」では、「西遊記」のストーリーにのっとって目の前の障害を麻雀でクリアしながらゲームを進めていくという「旅に出る」モードが特徴としてあげられる。旅をすすめるごとに敵が強くなっていくわけだが、パスワードの導入により何度でもチャレンジできる親切設計になっている。コンピュータの思考時間も比較的短く、キャラクターの個性も、なんとなく「西遊記」の中での性格を思わせるような設定になっていて、オリエンタルな雰囲気を感じつつ麻雀というゲームが楽しめるソフトである。

041	ＰＣエンジン	
	Ｈｕカード	サン電子
	90年9月10日	6300円

松本亨の株式必勝学Ⅱ

●パートⅠも発売されているが、両方とも株の魅力がよく表現されている。とくに取引所の表示はリアルな出来になっている。

コミカルながら辛口の人生シミュレーション！

株式ブームを背景に数多くリリースされた株取り引きシミュレーションの中でも、とび抜けて優秀な作品となっている。ゲームの中心は50近い銘柄の登場する本格的な株の売買であるが、それに数々の人生ドラマがからんでくる。プレイヤーはあらかじめ自分の妻と子供をインプットし、家族生活のなかで株式をやりくりしなくてはいけない。株の方面でだけうまくいっていても家族をかえりみないと家庭崩壊によりゲームオーバーになってしまう。株と家庭サービスとをうまいバランスでこなしていかなくてはならないのだ。３Ｄ迷路や特殊アイテムなどが登場しコミカルに味付けされてはいるが、このゲームの奥底に流れるブラックユーモアと実際の株式投資者への強烈なメッセージ性を感じずにはいられない。

042	ファミコン	
	バックアップロム	イマジニア
	89年3月31日	9800円

GAMEはみだしエピソード
『ドラゴンクエストⅣ』。名前登録画面で登録し終わるときにセレクトとスタートを押しながらAを押すと、他の2人とも名前を登録することができる。

走りゲームで日々を走りきる！

「走り」ゲーム14本

ゲームをプレイする人の得意、不得意の差は激しいけれど、アクションゲームというジャンルはテレビゲームの中で確固たる地位を持っている。

たいていの場合、何も知らない人がイメージする「テレビゲーム」というのは『マリオ』などに代表されるアクションゲームなのではないだろうか？　いわゆる横から見た画面の中を人間（のようなもの）が敵と戦いながら進んでいくタイプのゲームである。

テレビゲームに登場するヒーロー達は考えられないぐらいの悪条件の中で今日も戦い、走り続けている。それは夜の墓場、敵の溢れる街角や、怪物が闊歩する奇妙な世界かもしれない。

このアクションゲームというジャンルほど現実感から大きく離れているものはないだろう。まさにテレビゲームそのもののジャンルといえる。例えば戦争（シミュレーション）や謎解き（アドベンチャー）、経験を積みながらの冒険（ロールプレイング）と言った要素は現実世界にも存在するけれど、いくらなんでも、巨大化するキノコを食べながらカメの化け物と戦い続けるというシチュエーションは現実にはありえない。

また、画面には自分ではない何かがキャラクターとして投影される。彼らはブラウン管の中で、プレイヤーのスリルのため、命を削り走り続ける。そこで、アクションゲームを『走りゲーム』と呼ぶ。

このジャンルはゲームの中でも一番多い本数を占める。難しいものも多いが、個性的なゲームもたくさんある（逆に言えばお話しにならないゲームも多いので注意）。また、アクションゲームをいかに面白く作れるかによって、そのメーカーや、ハードの能力を計ることも可能なのだ。しかし、おもしろさで選ぶよりも、自分の好きなタイプのゲームやキャラクターをみつけて遊ぶのが『走りゲーム』の正しい遊び方。

このカタログを見ながら自分好みの『走りゲーム』を見つけ、ゲームの中の彼らに負けないよう日常を走りきろう。

●ヒモにつかまり、谷を飛び越える。走りゲームは健康的なのだ。

GAMEはみだしエピソード

『ファミリースタジアム』ではよーく見ているとフェンスに当たったはずの打球やポールの外を通った打球がホームランになっていることがある。気がついたかな？

▼オヤジゲーム

▼走りゲーム

アイラブミッキーマウス 不思議のお城大冒険

043	メガドライブ	
	ロムカセット	セガ
	90年11月21日	4800円

あのミッキーマウスが君のテレビで！

ディズニーのキャラクターであるミッキーマウスが、ディズニーワールドのようにファンタジックな世界を駆け回るゲーム。恋人のミニーが彼女の美しさを妬む魔法使いにさらわれてしまったのを助け出すのが目的。

ディズニーの映画のようなグラフィックがとても美しく、ステージ構成も映画仕立てになっており、おかしの国やおもちゃの部屋などがある。難しいゲームではないので、ゲームをやったことがないこどもにも楽しめるのが魅力。敵のキャラクターも、おもちゃの兵隊やピエロ、びっくり箱、ゼリーでできたドラゴンなど、見ているだけでも充分面白い。子供達のアイドルであるミッキーマウスと、ディズニーの世界がもつイメージを存分に生かしたドリーミーなゲームに仕上がっている。

●ミッキーの動きがとてもユーモラス。とくに腰使いは一見の価値あり。ボスキャラを倒すのが目的でないところも魅力のひとつ。

悪魔城ドラキュラ

044	ファミコン	
	ディスクカード	コナミ
	86年9月26日	2980円

いま闇の魔王が復活する　阻止せよ！　シモン

『悪魔城ドラキュラ』はコナミの大ヒットシリーズのひとつ。現在、番外編を含むシリーズが7作目までリリースされている。ドラキュラ復活を阻止するためにシモン・ベルモントが愛用のムチを武器に単身ドラキュラ城に乗り込んでいく。

1作目の『悪魔城ドラキュラ』シモンに対するのはフランケンシュタインの怪物や大コウモリ、死神など強敵ぞろい。シモンはムチ以外にもうひとつだけ武器を使うことができるので、それの選択が勝利の鍵だ。

シリーズは二作目、三作目とゲームシステムが変わっていく。三作目では救出した仲間と交代で戦うこともできる。最新作はスーパーファミコン版の『悪魔城ドラキュラ』だが、これも期待したい。

●おどろおどろしいグラフィックに盛り上がる音楽。トータルバランスが良く取れているのが、シリーズヒットの最大の要因。

アーバンチャンピオン

045	ファミコン	
	ロムカセット	任天堂
	84年11月14日	4500円

町のアーバンチャンピオンライバルを打ちのめせ!

対戦型の元祖とも言えるゲームで、町をうろつく乱暴者たちと次々に戦い、倒していくという内容。かなり初期の作品であるだけに、攻撃方法はストレート、ジャブの2種類しかなく、防御に関してもガードとスウェーしかできない。

しかし落ちてくる植木鉢をよけたり、パトカーがくるとケンカを中断しなくてはならなかったりと、イベントも多く十分ゲーム性に富んでいる。単純な行動しかできないゆえにその勝負には高度なテクニックが必要であり、やりこんで必殺のタイミングをつかんだり独自の攻撃法や防御法などをあみだしたりと創意工夫がたのしめる仕上がりになっている。

思っていた以上にハマる「シンプル・イズ・ベスト」の典型的な例。全編ジャズで統一されたBGMもいい味を出している。

●画面の向こう側へ相手を追い詰めれば勝ち。一発逆転がけっこう存在するゲーム。一人でコンピュータ相手に勝ち続けるのも面白い。

ウルトラマン

046	スーパーファミコン	
	ロムカセット	バンダイ
	91年4月6日	7800円

いま蘇る僕らのヒーロー放て、スペシウム光線!

バンダイがリリースした『ウルトラマン』はスーパーファミコンの特性を生かし、テレビの中のウルトラ世界を完全に表現することに成功している。

『ウルトラマン』は10体の怪獣、宇宙人とそれぞれ1対1の戦いを繰り広げるゲームである。ウルトラマンは格闘技と光線技を使うことができるが、エネルギーをためるのに時間がかかる。怪獣を倒すには十分にダメージを与え、「フィニッシュ」と表示されているときにファイナルの光線技を使わなくてはならない。これに加えて、3分しか時間がないので必然的に戦いは肉弾戦中心になってくるが、なれれば華麗に勝つこともできる。

各怪獣の個性、BGMなど、どれをとってもウルトラマンそのもの。

●フィニッシュが必ずしもスペシウム光線とは限らない。とどめをさせる技のレベル、といった意味合いのようだ。ワザとカラータイマーを点滅させるとスリル満点。

F-ZERO

047	スーパーファミコン	
	ロムカセット	任天堂
	90年11月21日	7000円

究極のモータースポーツ超音速でぶっとばせ!

3Dの迫力ある画面で、宙に浮き疾走するマシンを操作する「F－ZERO」は未来の「F－1」を越えたF0なのだ。プレイヤーは4種類の個性的なマシンの中から1台を選び、レースに挑んでいく。ゲームには2つのモードがある。まずは練習用のプラクティスモード。このモードのタイムアタックは大勢で競うと大いに楽しめるイベントとなる。メインとなるグランプリモードは15のコースが用意されており、本物の「F－1」サーカスのように宇宙の様々な惑星を転戦し、そこに用意されたサーキットを順々にこなしていく。それぞれのサーキットには色々な仕掛けがあり、たんなるレーシングゲームにとどまらない面白さがある。単純明快な内容だが、それゆえにあきることなくいつまでも楽しむことができる。

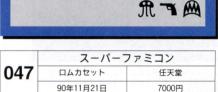
●スーパーファミコンの特性を生かした奥行きとスピード感のある画面がたまらない。これを越えるレースゲームは当分出現しないだろう。

クインティ

048	ファミコン	
	ロムカセット	ナムコ
	89年6月27日	4900円

ゲームファンからゲームファンへ。これぞGAME of GAME!

床に張りめぐらされたパネルをめくることによって敵を滑らせ、壁にぶつけて倒すという、一風変わったルールのパズルゲーム。床のパネルは、他のパネル全てをめくってしまうものや、一定枚数をめくるとプレイヤーキャラクターが増えるもの、中には敵の数を増やしてしまうものなど、バラエティに富んでいて飽きさせない。

ゲームをスタートすると現れる8つの家がステージで、どこから始めることもできる。そして、各家ごとに、泳ぎながら迫ってくる「スイマー」やクルクルとまわる「バレリーナ」、床に描かれた落書きが迫ってくる『アーティスト』など、個性豊かな敵が待ち受けている。

初心者からマニア、そして一度もマニュアルを見ていない人まで楽しく遊べるような、シンプルかつ奥の深いゲームを目指して作られた佳作。

●床のパネルの特徴をつかむのがゲームのカギ。可愛らしいキャラクターと余りスピードを要求されないゲーム展開が売り。

GAMEはみだしエピソード

ファミコンの『アルカノイド』でゲームオーバー後のタイトル画面でA、Bボタンを押しながらセレクトボタンを5回以上押してスタートするとコンティニューできるぞ。

GAMEはみだしエピソード

『ハイパーオリンピック』の連射技は指だけでなく、棒でのコスリや定規の弾力を使うなどさまざまな方法があったが、ボタンが壊れるということで禁止したゲーセンが多かった。

ゴールデンアックス

049	メガドライブ	
	ロムカセット	セガ
	89年12月23日	6000円

剣と魔法のスーパーアクション 二人プレイが手に汗握る！

デス＝アダーに肉親を殺された三人の若者たちが、再び平和な世界を取り戻そうと戦いに赴くという設定のファンタジーゲームである。このゲームの魅力はキャラクターアクションの自由度の高さにある。ボタンの操作によって、通常攻撃のほかに、ジャンプ切り、体当り、飛び蹴り、回転切り、ハイジャンプ切りなどが楽しめる。三人のうち、どのキャラクターを選ぶかによってできる技は少しずつ異なる。また自分のキャラクターだけでなく、敵のキャラクターも豊富なアクションで応戦してくる。このゲームには普通にストーリーを進めていくモードだけでなく、一対一の勝ち抜き戦モードもあり、存分にアクションが楽しめるようになっている。このDUEL（一対一）モードではプレイヤー同士でも戦えるので友達と腕を競うのも楽しい。

●キャラクターによって変わる魔法のシーンは圧感。二人同時プレイも可能なのでキャラクターの取り合いになることもある。

050	ファミコン	
	ロムカセット	HAL研究所
	87年10月30日	3900円

誇り高き鳥上の騎士 シンプルゲームの魅力

『ジャウスト』はHAL研究所が低価格な移植ソフトをリリース開始した時期に第1弾として発表したソフトである。ちなみに第2弾は『ディフェンダー』をモデルに移植した『スター・ゲイト』

『ジャウスト』のオリジナルはアーケード用の外国ゲーム。日本には大体1983年頃に輸入されていた。

ルールは単純明快で羽ばたく鳥の上に乗った騎士を戦わせる。鳥の羽ばたきをボタンでコントロールして、敵を頭上から踏み付ければ勝ち。二人同時プレイもできる。もちろん仲間同士でも殺し合いになってしまうので注意が必要。

古さを感じさせるが、単純明快なルールと豪快な効果音はついついゲームに熱中してしまう。シンプル・イズ・ベストの好見本。

●アメリカでは現在でもパソコンなどに移植されており、息の長いゲームとなっている。ダイナミックな設定、背景などはいかにもアメリカ生まれ。

スーパーマリオブラザーズ

051	ファミコン	
	ロムカセット	任天堂
	85年9月3日	4900円

あのヒットシリーズ 知らぬ者はいない名作

任天堂のキャラクターの一つマリオとルイージの兄弟を主人公にしたアクションゲーム。これ以後の走りゲームに大きく影響を与えた作品。左から右へと進むフィールドの中をマリオを動かしながら進んでいく。マリオは走る、ダッシュ、ジャンプの基本行動がとれる。キノコやファイヤーフラワーを取ることで巨大化したり、火を吐けるようになる。巨大化していると、敵にやられても小さくなるだけですむ。各ワールドの最後にいるボスを倒し、ピーチ姫を救い出せばゲームクリア。基本的な世界での約束ごとの設定や（例えばキノコを取ると大きくなる。たいていの敵はふんずけられるなど）、キャラクター性を生かしたゲームになっており、2作目、3作目とも好評を博した。公平に見て優秀な作品。

●2作目の『スーパーマリオブラザーズ2』はちょっと難しめ。3作目「スーパーマリオ3」と、4作目「スーパーマリオワールド」にやはりとどめをさすだろう。

スーパーマリオワールド

052	スーパーファミコン	
	ロムカセット	任天堂
	90年11月21日	8000円

ゲーム史上 最強のスター！

ファミコンブームの火付け役となったベストセラーアクションゲーム「スーパーマリオブラザーズ」の最新作。コミカルなマリオシリーズの特徴を損なうことなく、スーパーファミコンならではの機能で味付けされており、そのグラフィックや世界観は素晴らしいものに仕上がっている。マントマリオや、恐竜のヨッシーなどの新キャラクターの登場で、プレイヤーのアクションも大幅に増え、よりバリエーションに富んだ遊び方ができるようになっている。登場する敵キャラ達も毎度おなじみのモンスターから新顔まで、全部で96ステージの画面に登場、簡単に飽きてしまうということはない。しかし逆説的にいうなら、全て遊びきるには相当やり込まなくてはいけない。

●もはやスタンダードになった横型の画面だが、空をとべば上に、地に潜れば下に動く画面の柔軟性は他を寄せ付けないものがある。

スーパーモナコGP

053	メガドライブ	
	ロムカセット	セガ
	90年8月9日	6000円

アーケードの迫力そのまま F1ドライバーは君だ！

セガ社の開発力を見せつけられるソフト『スーパーモナコGP』はアーケードゲームとして発表したものをメガドライブに移植。その完成度の高さはファンを驚かせた。

『スーパーモナコGP』はアーケード版ではモナコGPのみのゲームだが、このメガドライブ版では世界16戦のF1グランプリをすべて回れるようになっている。移植の折に大幅に機能を追加するというのはなかなか珍しい。

どこまでも本物のF1に近く設計されており、難易度を上げればギアチェンジもでき、走行中にトラブルが起きればピットインで修理することもできる。

背景の美しさ、効果音、演出など少し前には考えられないレベルのレースゲームである。F1ファン必携のゲーム。

●画面レイアウトもビジュアル的に工夫されている。例えばメーターが風景に重なっていたり、バックミラーが画面上部についていたりする。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

054	メガドライブ	
	ロムカセット	セガ
	91年7月26日	6000円

超音速のハリネズミ テレビの中を突っ走る！

セガ社のイメージキャラクター「ハリネズミのソニック」が大活躍するゲーム。複雑な操作はあえて避け、走りとジャンプのみに動きを集約し、スピード感を中心とした演出に徹している。

ソニックは基本的に走ることと回転ジャンプしかできないが、回転ジャンプ時に敵に当たれば、敵を倒すこともできる。また、ゲーム中随所に「リング」と呼ばれるものが点在しており、それを集めると敵に一度やられても死なないというフィーチャーが特徴となっている。

スピードがメインのゲームになっているが実際に各ステージの奥行きは広く、ゆっくり回ることにより様々な仕掛けを発見できるようになっている。プレイヤーが慣れてくると、猛スピードでそれらをクリアーし、そのスピード感覚を楽しめるようになっている。

●主人公のソニックは丸まったまま転がることもできる。基本的に、アニメーションのような動きを見る面白さを狙ったゲーム。

ゾンビハンター

055	ファミコン	
	ロムカセット	ハイスコア
	87年7月3日	4900円

ゾンビ軍団を向こうに回した 孤独な戦い

『ゾンビハンター』は横から見た画面のRPGだが、走りゲームとしての要素が非常に強い。しかし、ゲームバランスの適度さが、このゲームを名作にしているのだ。

主人公は平和を取り戻すために単身ゾンビ軍団に戦いを挑む。ゲームの初めは森からスタート。中盤になると敵の城の中に入り、戦いを続けることになる。

基本的にジャンプと攻撃だけの簡単な操作だが、複数の敵が出てきたときの戦い方、障害物の利用の仕方など奥深い戦いが楽しめる。また、アイテムも数多くあり、それを売り買いすることでゲームを盛り上げる。とくに顕著なのは武器の威力で、レベルが一つ高いと目に見えて威力が上がる。使っていると減ってしまう武器などもある。とにかくシンプルな名作ソフト。

●オープニングとゲームオーバー時に音声合成で声が出る。特にゲームオーバー時にはこちらの成績に応じて「しっかりしろよ」「がんばれ」などの声も。

大魔界村

056	メガドライブ	
	ロムカセット	セガ
	89年8月3日	6800円

モンスターを相手の英雄譚 剣と魔法の大冒険

横スクロールのアクションゲームである。プレイヤーは主人公であるアーサーを操って魔界にとらわれた恋人を救うために魔物と戦っていくのだ。音楽もグラフィックも魔界の雰囲気十分で、ノリがよく美しい。アーサーは、槍、斧、剣など6種類のそれぞれ特徴ある武器を使うことができる。いろいろな場所に隠されている宝箱の中から武器を見つけていくわけだが、中には鎧のほか、アーサーの姿をアヒルや老人に変えてしまう魔法使いも隠されている。また、黄金の鎧を取ると魔法が使えるようになるのだ。魔法は6種類で武器によって変る。敵の攻撃が激しい難しいゲームであるが、その中にあるコミカルな演出が笑いを誘う部分も。鎧を壊されてパンツ一枚で魔界を駆け抜けるアーサーの姿はヒロイックな敢闘精神をさえ感じさせる。

●魔界村シリーズの第２作目にあたる。根強いファンの多い作品だが、若干難易度が高いので注意。本当のエンディングは２周目をクリアすると出る。

GAMEはみだしエピソード
ファミコンの『オホーツクに消ゆ』。ゲーム中に0125―23―5000に電話をすると現在の捜査状況を点数で教えてくれるのだ。NTTの回線で電話しても教えてくれないぞ。

映画・漫画とゲームの関係

ゲームにはドラマがある。ゲーム自体、それをやる人、そしてまわりの環境、すべてが主人公になりえる。いうまでもなく、ゲームを題材にした映画やマンガは、誰もが楽しめる「ザッツ・エンターテインメント」

●さいとうよしこ
Text by YOSHIKO SAITOU

ファミコンの誕生からすでに8年。TVゲームも、サブカルチャーのひとつとして定着し、現代の風景を描くのに欠かせないアイテムのひとつとなっている。マンガ、映画、小説、音楽と、さまざまなメディアでTVゲームを題材にしたものが増えてきているのが、そのなによりの証拠だろう。

ゲームのマンガといえば、すがやみつるの『ゲームセンターあらし』(小学館てんとう虫コミックス)がその草分け。主人公は全日本インベーダーゲーム・チャンピオン、出っ歯の小学生・石野あらし。「ムーンサルトクロスアタック」など、ヨガ並みの姿勢でハイスコアをたたきだすあらしの雄姿に、子どもたちは惜しみない拍手を贈った。

その後、実在の「高橋名人」が登場して、新たなヒーローの座に。凡人同様イスにすわってプレイする姿に「地味…」とつぶやいたファンもいるだろうけど、やはり本物の人間の存在感は強力だったらしく、以後、大ヒットした名人マンガは存在しない。

ファミコンが大ブームを巻き起こし、巨大産業に成長すると、ゲームもマルチメディア型の展開を見せはじめる。ゲームを原作とするマンガや小説が続々と出現。典型的な例が、「週刊少年ジャンプ」や「少年ガンガン」で現在も連載されているマンガ版『ドラゴンクエスト外伝』だろう。

ゲーム・マンガの異色作は、昨年の講談社漫画賞を受賞した深見じゅんの『悪女(わる)』(講談社/BE・LOVE連載中)。おちこぼれOLの立身出世ストーリーで、一見ただのレディースコミックだけど、作者自らRPGコミックと明言、カバーイラストにウインドウ表示を使ったり、作者のハマりぶりがうかがえておもしろい。

(上)『ターミネーター2』。メジャーな作品だけにテレビゲームの登場はファンにはうれしいところだ
(中左)『ノーライフキング』。監督はCM界の鬼才、市川準
(中右)「BE・LOVE」連載の『悪女』。毎回の表紙もゲームのパロディになっており見逃せない
(下)ゲーム漫画元祖中の元祖『ゲームセンターあらし』現在は入手が困難だが、当時のゲームセンターに置かれたゲームの資料としても一見の価値がある

一方、映画とゲームのつきあいはけっこう古く、洋画では、『トロン』をはじめとして、『ウォーゲーム』『スターファイター』などがゲーム感覚を前面にフィーチャー。最近の注目作は、『ターミネーター2』。冒頭、体感ゲームの『アフターバーナー』をプレイ中の少年に、悪のターミネーターが接近、辛くもエスケープするシーンがある。これが、ドア付きの『ミッドナイト・ランディング』だったら逃げられないところ。日本では正月公開のばりばりの最新作、『エルム街の悪夢』完結編では、マリオもどきのゲームの中にひっぱりこまれて、ハンマーでなぶりモノにされる犠牲者も登場。NES(ファミコンの米国名)にしてはキャラが大きすぎるようだけど、コントローラーを握るフレディの姿が微笑ましい。日本が誇るゲーム文化も、こうしてりっぱにアメリカで活躍しているのである。そういえば、『スーパーマリオ』や『ゼルダの伝説』はすでにアメリカでテレビアニメ化されているし、ダニー・デビート主演で『マリオ』映画化って話もあったような…。

さて、日本映画のほうは、なんといっても『ノーライフキング』。原作では、『ディスクコンピュータ』という架空のハードだったけど、映画ではファミコンを使用。どうせなら、ゲームの『ノーライフキング』をほんとに発売してほしかった。あと、一般的にはほとんど無視されたものの、にっかつ映画『妖女伝説88』も、ゲーム業界どっぷり映画として忘れてはならない。ファミコンソフト制作現場で起きる怪事件——という現代の怪談だが、アスキーの協力で、当時現実に開発中だったゲーム『ダンジョン放浪記』の画面が使用される芸の細かさ。映画の結末では、主人公が数々の困難を乗り越えてソフトを完成させ、さわやかな朝を迎えるんだけど、現実の『ダンジョン放浪記』は、発売予告までされていたというのに、開発途中でストップ。いまだに陽の目を見ていないのが泣ける。

というような映画、マンガだけでなく、音楽シーンや文壇でもゲーム抜きに語れない作品も増加、ゲームという体験なしでは100%楽しめない。さあ、まずゲームだ。

GAMEはみだしエピソード

『ゾンビハンター』で、2コンのマイクに向かって息を吹きかけると、タイトルの炎が消えるという技。単にそれだけで、ゲームが有利になるかといえばそうではない。

057	ファミコン	
	ロムカセット	テクノスジャパン
	89年4月25日	5900円

ブラウン管のなかを大暴れ！アクションの決定版

横型スクロールのゲーム。ある日、花園高校の番長りきの彼女が、冷峰学園の生徒にさらわれてしまう。りきの永遠のライバルである熱血高校のくにおは、りきと共に冷峰学園にむかうというストーリー。

途中に立ちはだかる冷峰学園傘下の不良たちをやっつけてはお金を貯め、商店街で体力を回復させたり、パワーアップアイテムを買い集めていく。本を読むと必殺技が増えたり、スパイクシューズでスピードがアップしたりと、楽しい趣向がいっぱい。一人プレーでも二人プレーでも遊べる。

くにおくんが活躍する熱血シリーズは、ほかに「ドッヂボール」「サッカー」などのスポーツものや、「時代劇」「大運動会」など多数発売されており、どれも楽しい出来になっている。

●いわゆるケンカを主体にしたゲームだが、暴力的な感じがないマンガっぽい画面になっている。シンプルでだれでも遊べるゲームに仕上がっている。

058	ファミコン	
	ディスクカード	コナミ
	88年4月22日	3300円

ガラガラを振りながら王国を救え！

ルアクーヨ王国の王子ウパは魔獣ザイーを倒すためガラガラの剣「ガラ・スウォード」を手に旅立った！　というストーリーのコミカルゲーム。なんと主人公のウパは赤ちゃんなのである。しかし、ハイハイしながら進むウパが武器を奮うと敵は風船のようにふくらんで飛んでいってしまう。それをつついて投げ飛ばし、敵にぶつけて倒すこともできるし、上に乗って高いところに行くこともできる。

コナミがファミコンの円熟期に発売した一本。BGM、キャラクター、ゲームアイデアなど、誰にでも楽しめるように作られている。とくにステージ構成がコっており、ワールド1の2ステージ目などは大きいケーキの中をケーキを食べながら進んでいくという強烈なシチュエーションになっている。

●無敵状態になると立ち上がったり、ハイハイしていてもジャンプすると割と遠くに飛べるなど、可愛いアクションが多い。キャラクターの愛らしさも魅力。

059	ファミコン	
	ロムカセット	サン電子
	89年12月22日	6200円

ゴッサムシティの夜の番人闇のヒーロー登場

『バットマン』はマイケル・キートン主演の映画をゲーム化したもの。ファミコンのほかにゲームボーイ、メガドライブ、PCエンジンの3種類が発売されている。

ゲームはシンプルな走りゲームだが、バットマンは壁から壁にはり付いてジャンプをすることができる。これを生かした戦法を取らないとなかなか先に進むことができない。

敵の基地のなかには要所にボスキャラがおり、バットマンの邪魔をする。すべての面をクリア、最後に登場するジョーカーを倒し、ヒロイン、ビッキー・ヴェイルを救出すればゲームクリアという流れになっている。バットマンの武器も複数あり、状況に応じて切り替えられるなど、娯楽に徹しているが、少し難し目のゲームになっている。

●敵の攻撃は結構激しいが、何回もやるとしだいに先に進めるようになっている。壁をキックしてのジャンプを覚えるのがコツ。近道もあるのだ。

バルーンファイト

060	ファミコン	
	ロムカセット	任天堂
	85年1月22日	4500円

風船でフワリ激しい空中戦が待っている！

ファミコンの比較的初期時代に任天堂が発表したゲーム。

風船を体に付けたプレイヤーは手をばたつかせると上昇することができる。相手も風船で飛び上がってくるが、上から踏むと風船を割って墜落させることができる。逆に踏まれると墜落してしまうから、やられないように相手を全滅させるのが目的。二人同時プレイだと、協力もできるし、仲間の風船を割って邪魔もできる。

ノリのいいBGMと同時プレイの面白さがよく出ている。いかに任天堂が2コントローラーを大事に考えているかの証明だろう。

なお、おまけゲームとして右に流れていく画面を星をよけながら飛び続ける『バルーントリップ』がついているが、これも本編に負けない面白さというのもすごい。

●常に画面の下にある海に巨大な魚がいる。プレイヤーでも敵でも水面近くに来ると食べようと姿を現すところがすごい。『バルーントリップ』にも出現する。

飛龍の拳Ⅲ 5人の龍戦士

061	ファミコン	
	ロムカセット	カルチャーブレーン
	86年8月22日	3900円

三度立ち上がる龍戦士 魔獣から地球を守れ

『飛龍の拳』はカルチャーブレーンの人気シリーズである。リュウヒが主人公の格闘ゲームとしてスタートしたが、2作目から戦った相手が仲間になり、邪悪な魔神を相手に地球を守るヒーローになった。

魔神を倒した5人の戦士はそれぞれバラバラになっているが、怪宗教の流行や誘拐事件の多発と、5人はそれぞれに異常を感じ取っていた。そして暗黒の魔神の復活が5人をもう一度戦いへと赴かせるのであった。というのが3作目のストーリー。

それぞれの仲間の戦いが章だてで展開していき、最後の章で5人が集結。魔神と戦うというストーリーは走りゲームとは思えないほど濃密な内容を持っており、エンディングに向けて大きなカタルシスがある。

●反射神経を使ったゲームが苦手な人用のＲＰＧモードや、マニアモードなどいろんなニーズに対応できるモードを搭載している。親切設計に徹した一本。

マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー

062	メガドライブ	
	ロムカセット	セガ
	90年8月25日	6000円

あのマイケル・ジャクソンが踊る、戦う！

『ムーンウォーカー』は日本でも劇場公開された同名の映画をゲームにしたもの。映画に出てくる宇宙から来たマイケル・ジャクソンが、捕われてしまった子供達を助けるために戦いを繰り広げる。

マイケルがコインを投げるとジュークボックスに入り、『ＢＡＤ』が演奏されるというオープニングは、もう完全に映画の気分だ。

マイケル・ジャクソン本人がプロデュースしているアクションもなかなか細かく、攻撃パターンがキック以外に「全員で踊って敵だけ倒れる」ものや「帽子をブーメラン状に投げる」など、見ているだけでも面白い。また、バブルス君が現われたり、ＢＧＭもステージごとにマイケルのヒット曲がかかるなどマイケルファンにとっては買わずにいられない一本である。

●十字キーを上にいれるといつでもポーズを取って、おなじみの『ワオッ』という声を出すことができる。ピアノの上を歩くと鍵盤の音がしたりと遊び心溢れるソフト。

ロードファイター

063	ファミコン	
	ロムカセット	コナミ
	85年7月11日	4500円

ロードレースの基本 カウンターをあてろ！

アーケード版から移植された縦スクロールレースゲームの典型といえる。シンプルな画面はやや時代を感じさせるが、それゆえのスピード感などは現在でも十分に楽しめる。このゲームの際だった特徴はそのスピード感と「カウンター走法」にある。プレーヤーのマシンが競走中の他のマシンに接触したりすると、挙動をみだして斜め方向にスリップするのだ。これは実際の車などでも起こる現象で、これに対処するためには逆にハンドルを切る、いわゆる「逆ハン」でカウンターをあてて対処する。このテクニックが重要で、これのマスターなしにクリアはできない。このように書くと難しそうだが、すぐにマスターできてしまう。スパッとカウンターの決まったときの心地良さはこのゲームに病みつきにさせる。

●自分の車が小さいのでコントロールしやすいが、道も狭いのですぐにぶつかってしまう。ステージ数が少ないのでクリアーするのは簡単だがなかなか飽きはこない。

ワルキューレの伝説

064	ＰＣエンジン	
	Ｈuカード	ナムコ
	90年8月9日	6800円

出来はまさにアーケードPCの名作

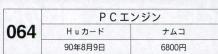
北欧神話に登場する神の娘、戦いの女神ワルキューレが活躍するアーケードゲームからの移植版。ワルキューレは剣をふるって敵をなぎ倒しながら進んでいく。途中でアイテムを買うことにより、剣の先からいろいろな種類の弾が撃てるようになるという、撃ちまくりゲームの要素も盛り込まれている。さらにゲーム中、魔法も覚え様々な攻撃ができるようになっていく。

謎解きの要素が沢山あるので、ストーリー性も十分楽しめるように配慮されている。そして、なによりも特筆すべきは、主人公のワルキューレの可愛らしさだ。羽かざりをなびかせて跳ぶ姿や、ダメージをうけたときにみせるさまざまな表情、死んでしまって天使になる姿などは、ファンタジックな世界観とあいまって、その愛らしさで多くの固定ファンを持っている。

●グラフィック、サウンドの両面でＰＣエンジンの性能をあますことなく生かした移植。難易度は高いが、飽きずに遊べる出来になっている。

GAMEはみだしエピソード

有名なプロゲーマーのY氏はゲームセンターの開店と同時にテトリスを始めて、閉店するまでプレイし続けたという。もちろん使ったお金は百円玉1つだけだ。

宮のもとに集う武将、源氏の名のもとに集う武将。いま、謀略の時代がひらかれる。

●南北朝時代の足利尊氏と新田義貞の戦いをシミュレート●登場人物(武将)は全40ヵ国二百数十名●登場人物との出逢いにAVG要素を取り入れたイベントを満載●交渉で相手を引き入れて戦う新感覚ゲーム●CD−ROMならではの迫力あるCD音源——シミュレーションとAVGをミックスした超感覚ゲーム。君は歴史を超えられるか?

12月13日発売(予定)
¥6,800(税別)

お問い合わせ:インテック エンジンデスク ☎03-3378-2680

原画:横山まさみち 原作:吉川英治「私本太平記」より

映画のようにゲームを観る
「映画」ゲーム22本

映画ゲームとはRPGやアドベンチャーを中心としたストーリー重視のゲーム達だと思ってもらえばいい。

ゲームを作っている人間にとっては、まだまだ映画は娯楽の王様である。多くの人々を感動させ、ショックを与える映画。必然的にクリエイター達が目指してきたのは映画を模倣することであった。

映画のように初めはテレビゲームもサイレントだった。

次に音楽がつくようになった。

そして、ここ1、2年でゲームは声を手に入れた。トーキーになったのである。

そして『ドラゴンクエスト』というムーブメントが映画ゲームという考え方を定着させる要因になっている。『ドラゴンクエスト』はアメリカ映画界でこんな企画をだしたら叩かれてしまうようなありがちな企画である。しかし、逆にその誰にでも理解できるストーリーがシンプルな感動を呼んだのだろう。多くの人がこう言っている。「ドラクエは映画を越えたと」。家庭に持ち込んで参加できるパーソナルな映画。そのレベルに『ドラクエ』は早々に達してしまったのだ。

ではほかのソフト達はどうしていたのだろうか？「ゲームは映画ではない」と弾を撃ちまくるゲームでも作っていたのかというと、そうではなく、そのころからゲームでも(特にパソコンを中心に)ブームが起きていた。

RPGに限らず、始めと終わりに簡単な紙芝居を付ける。これだけでゲームの密度が上がるような錯覚を受ける。

しかし現実はそうではなく、ゲームが映画を名乗るには映像とゲームの整合性というものを完成させなくてはならない。

また映画になるにはゲームの部分を、いくつか捨て去らねばならないだろう。

そして映画をバイブルとしないクリエーターの世代に何が起きるのか？それは誰にもわからない。

この映画ゲームの項で紹介するゲーム達は、そういった時代のゲームと映画の演出を模索しながら作られた映画ゲームとしての娯楽作である。

●映画感覚のソフトは増えてきている。自分の好みで選んでみよう。

GAMEはみだしエピソード
アーケードの『メルヘンメイズ』では、タイミングよくジャンプボタンをおすことで、足場のないところも進んで行ける。どこまでいけるかためしてみると面白いぞ。

▼映画ゲーム

アイドル八犬伝

065	ファミコン	
	ロムカセット	トーワチキ
	89年9月14日	6000円

めざすはスーパーアイドル！芸能界道場破りアドベンチャー

型破りのコマンド選択方式アドベンチャーゲーム。西園寺財閥の三人の孫娘の末っ子エリカはみそっかす。財産を相続するためには、超エリートの二人の姉に勝る能力を示さなければならない。そこで、唯一自信のある歌を生かしてスーパーアイドルを目指すのだ！ 占い師真実一郎の言葉にしたがって、七人の仲間を捜し、究極の名曲「きみはホエホエむすめ」を手に入れなければならない。期間は3カ月。エリカの才能に目をつけた暗黒イロモノ大王率いるイロモノ軍団の妨害を歌って踊ってかいくぐり、メデタク国民的アイドルとしてデビューすることができるのだろうか？ 歯切れのいいストーリー展開にどこかでみたようなお笑いキャラ達。BGMと歌詞の表示テンポが秀逸。ラストのカラオケは声を出して歌わずにはいられない。

●シンプルな画面構成だが、右側にある表情ウインドウにでる顔やアニメーションがよくできている。ファミコン・アドベンチャーの完成形態の一つ。

アウトライブ

066	PCエンジン	
	Huカード	サン電子
	89年3月17日	5600円

地下迷宮での決闘 高速走行が魅力

SFロールプレイングゲーム。ロボットに乗って地下迷宮を調査する。マッピングが不要なくらいの簡単な迷宮、移動時に滑るように流れていく壁のライト、コックピットめがけて飛んでくる敵の弾のリアルさ等で、全体にスピーディーな感じのするゲームである。

主人公は偵察局のエージェントで、消息を断った前任者の謎を探るため、ラフラ星に派遣された。この星の都市は地下にあり、各都市の間は前文明の遺跡を利用した通路で結ばれている。都市で情報を集め、迷宮的な通路に出かけて次の都市を探すことになる。ここの住民は、戦闘ロボットに乗っての決闘で物事を解決するのが好きで、キー・パーソンとなる人物の重い口を開かせるには、こちらもその流儀に従い決闘をしなければならない。

●グラフィック・サウンドともにアニメのり。メカニックが好きな人は魅力的かも。ちなみに自分の名前は一度も登場しない。

GAMEはみだしエピソード

『ファミスタ89開幕版!!』では、エディットモードで「ほし」という投手を登録すると、消える魔球を投げることができる。これを知っていると非常に有利な戦いができる。

悪魔の招待状

067	ファミコン	
	ロムカセット	ケムコ
	89年9月29日	6200円

怪奇と恐怖館の謎が君を襲う

ある日姉とドライブをしていた主人公は交通事故に遭い、不気味な館の前で目を覚ます。姉の姿はなく、館は主人公を導いている。意を決して館に入った主人公を待っていたのは恐るべき秘密であった。

と、冒頭から怪奇小説のような展開のこのゲームはアメリカの『インバイテッド』というコンピュータゲームが移植されたものである。ハードボイルド作品『デ・ジャ・ビュ』と同じ会社が製作しているので、興味のある方は『デ・ジャ・ビュ』もぜひプレイを。ゲームのシステムは単純でアイコンとカーソルをコントロールして、物を取ったりドアを開けたりといった行動を取ることができるようになっている。

原作の不吉さに比べムードがすこし優しくなっているのは子供向けだからだろうか?

●不気味なキャラクターが多く。一人でやっていると結構気持ちが悪いものがある。トラップも多くゲームオーバーになりやすい。

オホーツクに消ゆ

068	ファミコン	
	ロムカセット	アスキー
	87年6月27日	5800円

北海道を舞台にしたミステリー巨編

ポートピア連続殺人事件に続く堀井雄二原作のアドベンチャーゲーム。パソコンからの移植ものでファミコン版の絵は、「ベーしっくん」の荒井清和。主人公は、殺人事件を追う刑事。謎解きに行きづまったときでも、トランプの勝負に勝つとヒントが貰える親切コマンド付き。

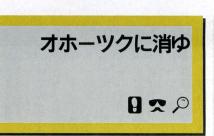
事件は、晴海埠頭で見つかった死体から始まる。この事件のヒントを掴み、北海道で調査を開始する主人公を待っていたかのように、北海道を舞台に連続殺人事件が展開する。ファミコンのアドベンチャーゲームに、ときどき見られるようなストーリーの矛盾、強引さは無く、キャラクターも個性的である。但し、コマンドを選んで話を進めていく、所謂コマンド選択式の欠点、自分がとりたい行動が素直にできないという点でのもどかしさは、やはり感じてしまう。

●現在のアドベンチャー・ゲームのスタイルを作り出した名作。今、改めてプレイしてみたい1本だ。尚、グラフィックはあの荒井清和氏

キャプテン翼

069	ファミコン	
	ロムカセット	テクモ
	88年4月28日	5500円

あの翼くんがゲームになったファミコン画面でキックオフ!

もちろんサッカーゲームなのだが、ありがちなスポーツアクションゲームではない。ボールを持った選手の移動は十字キーで操作。パスやシュートはコマンド選択方式。シミュレーション的な要素を持った独創的なシステムである。オフェンスなら、パス、ドリブル、シュートを周りの状況や選手の能力値によって繰り出し、敵ゴールをめざす。ディフェンスは、味方のメンバーが敵に接触すれば、パスカット、マーク、タックルのなかから作戦を選ぶことができる。シュートされたらもちろんゴールキーパーの出番。パンチングかキャッチで守る。目指すは中学全国サッカー大会制覇。その後に待ち受けるのはフランス国際Jr.ユース大会。強力なライバルを打ち破るのは鉄壁のチームワーク。君の頭脳プレイはどこまで通用するか!?

●おなじみのマンガが原作だが、読んでいない人でもかなり楽しめるゲーム。とくに映画そのもののカット割りはテクモの本領発揮といったところ。

コブラ 黒竜王の伝説

070	PCエンジン	
	CDロムロム	ハドソン
	89年3月31日	5980円

左手に銃を持つ伝説の男コブラが蘇る!

『コブラ』はハドソンがCDロムロムを利用して作り上げた新型のインタラクティブ・ムービーである。

人気コミックの「コブラ」を原作にしており、登場人物もコブラそのものである。

豪華客船で旅をしている宇宙海賊コブラが、突然船ごと銀河の巨大生物に飲み込まれてしまい、その中から脱出するためのコブラの戦いが始まるというストーリー。

プレイヤーは謎を解くというのではなく、コブラになって話を進めていくという感覚でプレイを楽しむことができる。この方法論は『コブラII』でより顕著に現われている。

参加できるコミックの『コブラ』。これからもCDロムロムの環境を生かしてシリーズ化して欲しい一本。

●「ルパン」の声で有名な山田康雄氏が、コブラの声を担当している。CD－ROMの大容量を生かした、デジタル・コミックの快作だ。

サイレント デバッガーズ

071	PCエンジン	
	Huカード	データイースト
	91年3月29日	6800円

迫り来るエイリアン！ 悪夢の戦い

データイースト社が発表した意欲作。宇宙の何でも屋デバッガーの二人が宝があるという人工衛星に閉じ込められてしまい。脱出のために戦う。

プレイヤーは相棒の指示を聞いてエイリアンを倒す。エイリアンとの距離や来る方向は音の左右とランプの色で表され、リアルそのもの。廃墟で隠れんぼをしているような感覚だ。

シナリオも練られており、敵を倒すたびにナゾが深まっていくという展開になっている。

とにかく一人称に徹した画面とムード作りは傑作。とくにステーションのブロックが切り離されたり、電気が切れてしまったときの恐怖感は「エイリアン2」を彷彿とさせる。3D主観で行なうゲームのなかでは、バランス的に最高の位置にある作品。

●ストーリーの最後にはシリーズ化を匂わせるエピソードもあり、今後が楽しみな作品。プレイをする場合はヘッドフォンと大画面モニターがあるといい。

シャイニング&ザ・ダクネス

072	メガドライブ	
	バックアップロム	セガ
	91年3月29日	8700円

光りと闇の戦い ここに始まる・・・

ファンタジーRPGである。だが、ただのファンタジーRPGではない。ストーリーは基本的に城と街と神殿の三つの部分で展開していく。メフィストという謎の人物にさらわれた王女を、神殿を探索して見つけ出すというのが、当面の目的である。この神殿がとても広く、3Dダンジョンになっていて、ワナや仕掛もたくさんあるのだ。街も一つしかないが、話の進行とキャラクターの動向によって、状況がどんどん変わっていく。例えば、武器屋の品ぞろえも変化するし、キャラクターが武器屋に売った物も店先に並んでいて、買い戻すこともできる。また、魔法を使えるキャラクターがでてくるが、この魔法のグラフィックがとても美しくなめらかに動いてくれる。敵が使う魔法も同様に展開するので戦闘していて飽きるということがない。

●今までにない視点で作られている、新機軸のRPG。尚、次回作とも言うべき『シャイニング・フォース～神々の遺産～』の発売が来年予定されている。

じゃりん子チエ ばくだん娘の幸せさがし

073	ファミコン	
	ロムカセット	コナミ
	88年7月15日	5800円

浪速のヒロイン、チエちゃん 大阪を舞台に大暴れ

『じゃりん子チエ』はコナミが出したアドベンチャーゲーム。

バラエティに富んだ会話ウインドウや3話形式のシナリオ構成（猫の小鉄、鉄、チエの3人がそれぞれ主役になる）など、当時としては新しいシステムをいくつか導入している。

また、原作（週刊漫画アクション連載）の持ち味を崩さないように描かれたグラフィックのレベルは、今日見てもまったく見劣りしない。背景やアイテムなどの部分にも細かく気が使われている。

最後は大団円ということになり、いつものように泣きが入るパターンはまさに『じゃりん子チエ』の面目躍如といったところだろう。

当時のコナミはいろいろと新しいゲームを模索していた時期。こういう佳作も多く生まれた。

●左右を中心で切ったウインドウ表示が制約を押さえ、表現力豊かなグラフィックを楽しむことができた。ファンでなくてもプレイしてみたい1本だ。

新・鬼ヶ島 ふぁみこんむかし話

074	ファミコン	
	ディスクカード	任天堂
	87年9月4日	2600円

奇妙な奇妙な桃太郎？ 任天堂流ストーリーテリング

『新・鬼ヶ島』は任天堂が打ち出したディスクカードによる前後編のアドベンチャーゲームシリーズの第一弾である。

物語は川上から流れてきた桃をお婆さんが拾い、包丁を入れるところから始まる。桃太郎か！　と思いきや男の子と女の子が現われる。すくすくと育つ二人。そして鬼の侵略、二人の出生の秘密と、昔話風に大河ドラマが展開されていく。男の子は無口で力持ち、女の子は器用なアドバイス役となっており、プレイヤーはその両方を操って物語を進めていく。

サングラスをかけた金太郎や「おーっ？」が口癖の天狗など、ユニークな脇役も固められ、面白いドラマに仕上がっている。

なお、シリーズ続編として『遊遊記』という西遊記をベースにした作品もリリースされている。

●巻物風のウインドウがユニーク。ツボを押さえた味のあるグラフィックに、奇妙に物悲しいBGMが印象的なゲームになっている。

GAMEはみだしエピソード
メガドライブの『スーパーモナコGP』の初期バージョンでは、優勝した次のシーズンに登場する「セラ」は異常に速くて、1戦と2戦は絶対に勝つことができない。

スウィートホーム

075	ファミコン	
	バックアップロム	カプコン
	89年12月15日	6500円

怪奇の館 ここに出現

これは映画を原作に持つRPGである。原作に忠実なので、映画そのままのホラーな気分が楽しめる。5人のキャラクターが、幽霊屋敷に閉じ込められるところからゲームは始まる。この幽霊屋敷間宮邸から抜け出すことが、ゲームの目的である。屋敷に閉じ込められているので、ここにはRPGにつきものの宿屋もアイテムショップも武器屋も存在しない。武器は、屋敷を歩き回って使えそうな物を見つけ出すのだ。キャラクターが死んだらそのままでゲームを続けなければならない。そうした条件のシビアさも雰囲気を盛り上げるのに一役かっている。また、邸内は敵が出現するだけではなくて、罠もたくさんしかけてある。もしも罠にはまった時は「なかま」というコマンドをつかって助けることができる。協力しあって全員脱出を目指そう。

●全体的に抑制の効いたグラフィックが恐怖感をあおる。恐さという点では右に出るソフトがないほどの出来である。

ゼルダの伝説

076	ファミコン	
	ディスクカード	任天堂
	86年2月21日	2600円

ディスクの名作にして RPGの傑作！

アクションタイプのRPGの元祖。上から見下ろした平面タイプのマップ。端まで行くと、一気に次の画面にスクロールする。一画面にいる敵を全部倒すと、その面のモンスターは、2度と出なくなる。このゲームのユニークなスクロール方式は、今でもゼルダスクロールという名称で他のゲームの説明に使われている。

主人公の名前はリンク。これは2作目のタイトルにもなっている。ゼルダというのは魔物にさらわれた姫の名前。姫を助けるためには、8つのトライフォースを見つけなくてはならない。それを封印した8つの地下迷宮の入り口は隠されているので、まず地下迷宮の入り口を探す、というのがゼルダの伝説の最大のポイントだった。この頃は裏ゲームの最盛期で、ゼルダをクリアーすると、裏ゼルダというゲームができた。

●パッと見たときの画面は少々弱い感じだが、プレイをしているときの印象はかなりスピーディ。機会があればぜひこのスピード感を味わって欲しい。

探偵神宮寺三郎「シリーズ」

077	ファミコン	
	ディスクカード	データイースト
	87年4月24日	3300円

ハードボイルド・ダンディー 苦みばしった大人の魅力

コマンド選択方式の推理ものアドベンチャーゲーム。主人公の名前は神宮寺三郎。ダンディーにしてクール。ヘビースモーカーで煙草はマルボロ、酒はバーボン、職業はフリーの探偵。現代日本を舞台にしながらこの設定がすこしもイヤミにならないのは神技といえよう。助手の御苑洋子や熊野警部など脇役も魅力的。美しいグラフィックと緻密なキャラクター設定が確固とした物語世界を形作っている。ストーリー性に富みドラマチック。オーバービュー方式の移動画面で公園内を聞き込みしてまわる「新宿中央公園殺人事件」、黒幕が外交官特権を持つ「横浜港殺人事件」、サーキットレースの最中にレーサーの一人が失踪する「危険な二人」、過去の事件を回想して語る形式の「時の過ぎゆくままに…」の4作があり、どれも完成度は高い。

●1作目以降、常にストーリー、グラフィックの強化を地道に続けてきた作品。このシリーズの完成度の高さはファンの多さゆえであろう。

逐電屋藤兵衛

078	PCエンジン	
	Huカード	ナグザット
	90年1月26日	6700円

江戸に立つ！ 逐電屋参上

時代劇アドベンチャーゲームである。将軍綱吉の時代の江戸が舞台になっていて、登場する場所や人物名、キャラクターとの会話にも江戸情緒があふれている。アニメのようなビジュアルが美しく、オープニング画面は映画のようである。特にキャラクターはみているだけであきない。ストーリーもこっていて、松尾芭蕉が出てきたり、振袖火事のエピソードが盛り込まれていたり生類あわれみの令がからんできたり、と時代性をふまえていて、これに加えて妖術使いが大きな鍵をにぎっているのである。とりあえずの主人公の任務は娘捜しであるが、のっけから妖しい雰囲気が漂う演出が施されていて、幻想怪奇時代小説といった趣がある。また妖しい魅力だけではなくて、随所に笑いの要素があり、ゲームの進行にメリハリをつけている。

●ていねいに描かれたグラフィックがムードを増している。この種のスタンダード・アドベンチャーはかなり珍しい。良作として名高い。

GAMEはみだしエピソード
『ファミスタ』シリーズはライトから1塁、レフトから3塁に送球したときに場所が悪いと暴投になることがある。しっかりとカバーの野手を走らせておく必要があるぞ。

東方見文録

079	ファミコン	
	ロムカセット	ナツメ
	88年11月10日	5800円

エキゾチックなムード溢れる異色アドベンチャーゲーム

太田蛍一デザインのパッケージが見るからに不思議なムードを醸しだしている異色作である。コマンド選択方式のアドベンチャーゲーム。主人公東方見文録はマルコ・ポーロを深く敬愛している。大商人になることを夢見る彼は、タイムマシンを作り、マルコ・ポーロに会うため、1275年のベニスにやってくる。キリスト教伝道を目的に「元」の国を目指すマルコと道連れになり、黄金の国じぱんぐへ旅立つ文録。状況に応じて文録とマルコのふたりを操作する方式。異国情緒を伝えつつ不安感をあおる音楽とグラフィック、変態的な登場人物、予測不可能の意外な展開とほかに類を見ない怪作。全体が五つの章に分かれていて、各章の終わりにしかセーブができない。セーブはアイコンコマンド形式でこのアイコンキャラが不気味にかわいい。

●とんでもない怪作である。正にヘンタイ的な展開は他に類を見ないが、いざ攻略となるとちょっとムズカシイのが本作だ。

時空の旅人

080	ファミコン	
	ロムカセット	ケムコ
	86年12月26日	4900円

はるかなときを飛び越えて未来を作りかえるのだ！

『時空の旅人』は同名の角川アニメをゲームにしたもの。

ゲームの内容は、映画やその原作の小説とはなんの関連もないと言ってしまおう。ただ、主人公クタジマ・トシキが過去に干渉して歴史を改変しようとするゲームである。

クタジマ・トシキはいくつかの時代に現われ、その時代の重要な人物にアドバイスを与えることができる。例えば豊臣秀吉の朝鮮出兵を取りやめさせたり、天草四郎の島原の乱を止めさせたりといろいろと干渉できる。すると次の時代の質問も変わってくるのでいろんな未来ができる。最後にどういう未来になるかはプレイの仕方次第というわけ。ゲーム性について云々という声もあるが、奇妙な楽しさが存在するゲーム。中古市場にでているものを発掘するといいのでは。

●タイムマシンが現われたら、すかさず搭乗しないとその時代に取り残されてしまう。しかし、プレイヤーの発言権の強さは一体どういうことなのだろうか？

ドラゴンクエスト「シリーズ」

081	ファミコン	
	ロムカセット	エニックス
	86年5月27日	5500円

ファミコン界のRPG王シナリオ・プログラムが光る

『ドラゴンクエスト』といえば、ほとんど知らぬ者のないRPG。おそらく日本でもっとも売れているRPGだろう。

シナリオ・堀井雄二、プログラム・チュンソフト、キャラクターデザイン・鳥山明、音楽・すぎやまこういち、というスタッフで構成された製作チームは「このチームのソフトなら買ってもいい」と、消費者にブランド感覚を定着させた。

ストーリーは毎回「巨悪が現われ撃退する」というものだが、単純な話ではなく、人間関係であったり、途中に入るエピソードが非常にデリケートに作られている。また、毎回必ず新しい仕掛けがあり、楽しみを倍増させている。

現在シリーズは4作目までリリースされており、5作目はスーパーファミコンでリリースされるので話題を呼んでいる。

●ほとんどのRPGに影響を与えたデザイン。ウインドウの表示や、メッセージ送りの三角マークなど多くのアイデアが作られている。

なんきんのアドベンチア

082	ファミコン	
	ロムカセット	サン電子
	88年12月9日	3200円

外から日本を眺めてみると…究極のガイジン体験ゲーム

なんきん画伯の描く、のんきでマヌケなキャラクターが、これまたのんきなBGMにのって暴れ回るゲーム。

西洋の国々から見れば、神秘の国ジャポネは、まだまだ文明の光明けやらぬ未踏の地。今、ここに勇気ある文明の伝導師フランシスコ・ザビエルがメリケンの国から黒船に乗ってやってきた。彼の前に立ちはだかり、次から次へと謎の芸を披露するジャポネの人々。温泉でのんびりするのもつかのま、「芸人」たちを倒して、その芸をマスターしなければならない。登場人物はミスタースマイル、オイランおばさん、ブトーカ、ヨドバシ君などなど、一クセも二クセもある連中ばかりで、東洋の神秘にとまどうガイジンさんの気持ちがよくわかる。おのぼりさんになってジャポネの旅を心ゆくまで楽しめる。

●絵がらとストーリーの愉快さに反して、ゲームとしては結構詰まるかもしれないが、必ず解ける親切設計になっている。

GAMEはみだしエピソード

アップルCD-ROMの『スペースシップ・ワーロック』の船内で、ブリッジのエレベータを降りて一度船内案内版を見てから左を向くと、頭のデカいロボットが歩いているのに出くわす。

Sun Electronics Corporation
SUNSOFT

おもしろい?

「世の中には不思議なことがあるもんだ。」北ヨーロッパには、レミングスというネズミがいる。体長約12㎝。これが異常発生しては、海へ向かってゾロゾロ。集団自殺してしまう。エライ学者先生もよく解らないらしい。人間もこのまま行くと。などと、心配する。それがテーマになった。ゾロゾロ歩いて行く。高い所があったり、水があったり、壁があったり。そんな事を想像しているとマップになった。どうやって助けよう。考えられる方法を書いてみる。それがコマンドになり、システムになった。プレイしてみると、自分がレミングスのようでもあり、神のようでもある。不思議なアクションパズルゲーム・レミングスが世の中に誕生した。

遊び方は?というと。色々なコマンド、穴を掘る。通せんぼをする。とか、パラシュートやらがあって。それを駆使してゴールまで連れてってあげる。これが、ルール。誰にでも出来る。中には、頭を使わないと解けないマップもある。これが慣れた頃に出て来るもんだから楽しい。スーパーファミコンだから、絵もキレイ。音楽だって最高。忙しい時も1面毎にパスワードがあるからダイジョーブ。全145面。8500円。1面当り約59円。アクションパズルゲーム「レミングス」ジャパンバージョンは12月18日新発売。

レミングス
Lemmings™

12月18日発売

レミングス・ジャパン・バージョン スーパーファミコンで登場。

■スーパーファミコン用アクションパズルゲーム「レミングス」
標準小売価格 ¥8,500(税別)

バリバリアクションスカッとしたい人の。

とってもキレイな背景スジ金いりのファンタジー。

サン電子株式会社 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL(0587)55-3500
テレフォンサービス(0587)55-1120

ファイナルファンタジー「シリーズ」

083	ファミコン	
	バックアップロム	スクウェア
	87年12月18日	5900円

RPGの大御所 鮮やかなゲームシステム

『ドラクエ』全盛だった当時にRPGゲームに対する答えとしてスクウェアが発表したのが、この『ファイナルファンタジー』。イラストレーター天野喜孝氏を迎え、全体にアダルトなタッチで構成された。シリーズは次第に人気を上げ、ついには『ドラクエ』と並んだ。

『F・F』シリーズは常に新しいシステムを導入しつづけた。例えば『F・FⅡ』では会話の重要な要素をウインドウの中に持ち、必要に応じて複雑な会話を楽しめる。また、『F・FⅢ』はジョブチェンジという、キャラクターの職業を頻繁に変えていけるシステムを取り入れた。

そしてその技術は現在の『F・FⅣ』につながれており、これからの新しいゲームへと向かっていくことを期待させている。

●横から見たバトルシステムも当時はショックだった。キャラクターの細かいアニメもグッド。魔法などもビジュアルで表示される。

ファミコン探偵倶楽部シリーズ『消えた後継者』

084	ファミコン	
	ディスクカード	任天堂
	88年4月27日	3900円

ファミコンのシンプルシステムに恐怖ミステリーを

『ファミコン探偵倶楽部』は任天堂が出した、ミステリーアドベンチャーゲーム。いわゆる「明智小五郎と小林少年」的な主人公が登場。プレイヤーは探偵助手である少年を操り事件を解決していく。

現在2作品がリリースされており、どちらも恐怖感がただよう演出がされている。

1作目『消えた後継者』はプレイヤーがなにかトラブルに遭い、記憶喪失になっているところから始まる。事件の捜査をするうちに記憶が戻るというパターン。連続殺人事件が起き、子供向けではないイメージ。

2作目『うしろに立つ少女』は学園にでる幽霊を調査していた少女が殺され、その捜査を行なう。これも怪奇ムードが溢れるアダルトな仕上がりだ。両作とも前後編になっている。

●一見地味なグラフィックだが、逆に奇妙なリアリティを出している。茶系を中心にした色使いが一昔前の日本的情緒を醸し出している。

マルサの女

085	ファミコン	
	ロムカセット	カプコン
	89年9月19日	5900円

大ヒット同名映画がゲームに新しい形のアドベンチャー

コマンド選択方式のアドベンチャーゲーム。国税局査察課、通称「マルサ」の調査官となり、脱税組織を摘発していく。ほぼ、映画の内容に忠実なストーリー展開。美しいグラフィックと細やかなキャラクター設定が、リアルに俳優たちの息遣いを伝えて楽しい。特に主人公板倉亮子がチャーミングで、テンポのいい展開はドラマチック。移動画面は鳥瞰型の3Dマップ、電車を使うとオーバービューの路線マップに変わるなど工夫が凝らされ、足で捜査する臨場感が味わえる。室内画面をシネスコのように横スクロールさせているのも画期的。映画の方法論を意欲的に取り入れたことによって、アドベンチャーゲームの可能性を拡げた。一癖も二癖もある脱税者たちを次々に告発して行く快感はなかなかこたえられないものがある。

●映画さながらのグラフィック。伊丹ファンも、そうでない人も楽しめるゲームに仕上がっている。ぜひ、続編も見たいところだ。

リップルアイランド

086	ファミコン	
	ロムカセット	サン電子
	88年1月23日	4900円

絵本の世界に武器は不要 ファンタジックな冒険譚

アイコン型コマンド選択方式アドベンチャーゲーム。フィールド画面は3D。ある日リップルアイランドの王女が皇帝ゲロゲールとなのる魔物にさらわれてしまった。平和なリップルアイランドの危機！事態を重く見た王様はおふれを出した。いわく「ゲロゲールを退治し王女を救い出した者にはほうびと、王女との結婚を約束する」…。そこでかねて一攫千金を夢見ていた少年カイルの冒険が始まった。草原を歩きはじめてまず出会ういじわるなオコジョを筆頭に、りす、うさぎ、ふくろうなどかわいいキャラクターが目白押し。しばし絵本の世界に迷い込んでしまう。ちなみにこのゲームはマルチ・エンディング・システム。進み方によって4種類のエンディングが用意されているという。何度でも挑戦したくなる、懐の深いゲーム。

●謎解きは簡単な推理でできるので、とにかく歩き回ること。アドベンチャーとしては昔ながらのものだ。エンディングは涙もの。

GAMEはみだしエピソード　PCエンジンの『R-TYPE』のタイトル画面でセレクトを押しながらIボタンを連打するとコンティニュー回数が増える。連射パッドを使えばガンガン増えるぞ。

旅行ゲームで未知の土地 未知の時間へ！

「旅行」ゲーム6本

あなたは旅行がお好きだろうか？

特別な場合を除いて旅行というものは金と時間がかかるものである。しかし時間があれば金はないし、金があると時間がないのが世の常（両方あるという方は今すぐ本物の旅行へどーぞ）。

そこで、時間も金もかからない簡単なトラベルが『旅行ゲーム』だ。

旅行ゲームとは、アドベンチャーなどを中心とした様々な場所や時間に行ったような体験のできるゲームのこと。

多くのアドベンチャーゲームは現実的な場所で起きることを題材にしていないことが多い。それは遠い未来だったり、彼方の国だったり、または両方だったりと自由な想像で僕らを楽しませてくれる。

遠い宇宙、中世のヨーロッパ。また、冬の京都といった現実世界が登場してくるときもある。まさに時空を越えた遊びの空間を造りだしてくれるのだ。

例えば『カルメンサンディエゴを追え！』ならば、あなたは探偵となりテレビの前にいながらにして、世界をまたにかけ、いろんな国をのぞき見ることができるというわけだ。

『マンホール』の世界に入れば、そこはどこかはわからない不思議な世界をさまようことができる。

アドベンチャーゲームに限らず、どのジャンルのゲームでも、いろんな国を舞台にしたゲームがある。

もちろん、これは流行りのバーチャル・リアリティなどと違い、現実と違わない風景を提供してくれはしない。あくまで旅行ゲームが見せてくれるのは想像のヒントだけなのだ。その製作者達のメッセージをくみとって、イメージを頭の中で組み立てる。あとはゲームパッドを握ったあなたの想像力があなたを遠くに連れていってくれるということを忘れずに。

「自分で行く」それこそが『旅行ゲーム』の真髄なのだ。

ではこれからご紹介するゲームがあなたの旅の参考になりますよう。

●未知の世界や知らない場所をどう感じるかが勝負どころ。

カルメンサンディエゴを追え！世界編

087	PCエンジン	
	CDロムロム	パック・イン・ビデオ
	90年3月30日	7200円

世界を股にかけ、盗賊カルメンサンディエゴを追え！

インターポールの秘密探偵となって世界中を飛び回り、カルメン率いる巨大犯罪組織VILEのメンバーを捕まえていく。

まず、どこそこの国にいるという情報が入り直行する。一つの国で聞き込みができるところは3カ所。相手の外見的特徴や行き先に関する手掛かりを手に入れたらインターポールのコンピュータに追っている相手の外見、趣味、特徴を入れる。それで犯人を特定できれば逮捕状が発行されるので、相手がいる国に行き、聞き込み場所にいる犯人を捕まえれば自分のレベルが上がる。こうやって組織の部下を一人一人捕まえていく。しかし、聞き込みや国家間の移動には時間がかかる。一人の犯人逮捕にかけられる時間は限られているので、余分な聞き込みや間違った推理での移動は避けなければならない。

●難しそうなゲームだが、そんなことはなく、クイズみたいなもの。CDロムロム内に英和辞典のおまけもついている。日本語英語モード切り替え可能。

京都龍の寺殺人事件

088	ファミコン	
	ロムカセット	タイトー
	87年12月11日	5500円

古都を舞台に繰り広げられる本格派ミステリーシリーズ

山村美紗原作のミステリー。由緒正しい旧家の美しい三人姉妹、膨大な財産、そして殺人現場は京都の名所である数々の寺。ミステリーファンなら落涙ものの道具だてを持つ第一作「京都龍の寺殺人事件」をはじめ、「京都花の密室殺人事件」、株取引を謎解きに使った「京都財テク殺人事件」とシリーズタイトルは3本ある。

主人公はファミコンの人気ゲームデザイナーで、元アメリカ副大統領の娘である推理マニアのキャサリンとともに京都府警本部の腕利き狩矢警部の協力を得て、連続殺人事件の謎に挑む。トリックの種明かしにコった本格派。アイコンを使ったコマンド選択方式はわかりやすく操作しやすい。電話など小道具の使い方もうまい。キャサリンいきつけの店カフェ・ド・ミサのマダムは原作者本人がモデルだとか…。

●しっかりした作りのゲーム。シリーズは全部で3作だが、3作目だけタイトーではなくヘクトから発売されている。

GAMEはみだしエピソード　PCエンジンの『ワンダーモモ』のタイトル画面で、モモが変身する瞬間にランボタンを押すとサウンドセレクトとラウンドセレクトができるようになる。

けっきょく南極大冒険

089	ファミコン	
	ロムカセット	コナミ
	85年4月22日	3900円

スケーターズワルツにのって ペンギン君の大冒険

ペンギンを主人公にした一種のレーシングゲーム。南極大陸にある、様々な国の調査基地を訪ねて回るのが目的。

スケーターズワルツにのって南極を高速で滑っていくのだが、所々に穴が開いていたり、アザラシが顔を出したりと障害物も多い。

時間以内に次の基地に辿り着かないとゲームオーバーだが、結構、この障害にはまってしまう。ときどき落ちている旗をとれば頭にプロペラをつけて、少し飛ぶことができたりとフィーチャーも多い。

このゲームはもともとMSXコンピュータで地理の勉強ソフトとして発表されたもの。なにが地理なのかはよくわからないが、後ろ姿のみのペンギン君がかわいいのは事実。とくに穴にはまってよろけたときは笑ってしまう。

●コナミのペンちゃんというキャラクターのデビュー作。彼は現在『パロディウスだ！』のプレイヤーキャラクターとしてゲームに出演している。

星霊狩り

090	ファミコン	
	ロムカセット	ハドソン
	89年12月8日	5800円

ローゼンクロイツを追え！ ノベルウェア登場

基本的にはアドベンチャーゲームと呼ばれるものだが、ストーリーの展開が早く、小説を読むように話が進むことからノベルウェアというジャンルを確立したゲーム。

主人公ミチムネは誕生パーティの最中に恋人ミウをローゼンクロイツと名乗る人物にさらわれてしまう。辛くも命を取りとめたミチムネはローゼンクロイツを知っている教授と共にミウを探す旅にでる。そして古代遺跡の謎に挑戦していくことになる。

と、ストーリーは以上の通りだが、怪しげなムード漂う山村での謎解きや戦いはかなり引き込まれる。ノベルウェアとしての方法論は成功していると言えるだろう。しかし、ところにより判断を誤ると死んでしまい、ゲームオーバーになってしまうところがあるのが残念だ。

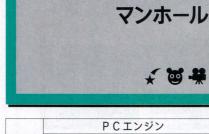
●漫画家の神埼正臣氏がパッケージアートを担当している。モンスターなども出現し、一種テレビ番組を見ているのに近い印象を受ける。

091	PCエンジン	
	CDロムロム	サン電子
	91年3月22日	6500円

不思議な世界に旅立つ マンホールの中へようこそ

『マンホール』はどこでもない世界を自由にさまようことのできる全く新しい体験。

お話しのはじまりは一個のマンホールから。草のようなものがはみ出したマンホールを動かしてみると巨大なツタが空に向って伸び始め、天に届いた…。プレイヤーはここから好きなところに行ける。さわって反応があるものだったら移動に制限はない。不思議な草をのぼるもよし、マンホールの下へ降りていくのもよし。自由な冒険旅行がマンホールのすべてなのだ。

サン電子がマッキントッシュから移植した『マンホール』は家庭用ゲーム機の幅を大きく越えた仕上がりになっている。CDロムロムの大容量を生かし、キャラクター達が喋る。音楽が流れるなど、つぼを押さえた演出効果が心憎いほど決まっている。

●内容的にはアップルのCD－ROM版に色をつけた物だが、「マックの様な」インターフェイスには思わずニヤリ。一見の価値あり。

水戸黄門

092	ファミコン	
	ロムカセット	サン電子
	87年8月11日	5300円

大ヒット時代劇のゲーム化 黄門様ご一行の活躍は？

『水戸黄門』といえば知らない物のいない人気時代劇である。水戸光国公が助さん、角さん、風車の矢七、うっかり八兵衛たちと諸国を漫遊する。途中で悪事を見つければ印籠を取りだし、懲らしめる。

このゲームはそんな水戸黄門の要素をうまくゲームとしてアレンジしている。

まずステージの冒頭で事件の発端が説明され操作を開始。足の速くなる草鞋などといったアイテムを買って町中を走り回る。人の話を聞いたり刺客を撃退したりと忙しい。時々八兵衛になって家で話を聞いたり、矢七になって城に潜入したりしながら証拠を集めていく。証拠メーターがいっぱいになったら黄門様がでてきて、一件落着ということになる。証拠メーターという概念が、このゲームの成功のポイント。

●町の雰囲気が良くでている画面。いろんな国を回ることができるうえ、それぞれの国の感じがよくでている。ちなみにパート2は世界漫遊編。

GAMEはみだしエピソード

ファミコンの『桃太郎伝説』には最強のパスワードがある。そのパスワードはなんと「ふ」一文字。なんともあっけない最強技だ。ゲームが終わってから試すのがいいね。

指揮官から神様まで
「箱庭」ゲーム10本

古くからのゲームのジャンルにシミュレーションと言われるものがある。シミュレーションとはある条件のもとに置かれたものがどういうふうになっていくかを試すために行なう計算である。世界初の大型コンピュータ「ENIAC」は、本来弾道計算を行なうために造られた機械なので、このシミュレーションこそが元々のコンピュータの仕事と言えるだろう。

コンピュータゲームの中でもシミュレーションタイプの歴史は古く、様々な種類のものが造られている。初めは戦争ものが中心だったが、次第に「都市の開発」であるとか「商売の発展」といったものが登場するようになり、ともすれば専門家のおもちゃだったシミュレーションはアミューズメントの先端を担うようになってきた。

『ポピュラス』や『シムアース』といった、神の視点を持つゲームも増えてきた。ものすごくマクロな目から見る災害やイベントは、小さいころの蟻の巣の観察や、アサガオの栽培に近いものがあるのだろう、ついつい目を離すことが出来なくなってしまう。（米国のマクシス社からは『シムアント』と言うアリのシミュレーションもでる）自分なりの軍隊や都市、地球を作り上げていくのは、小さなモニターの前にいる自分をなんとも雄大な気分にさせてくれるのだ。

そこでゲームぴあでは「箱庭ゲーム」を提案する。

古来より人間は、庭園や盆栽といったマイクロサイズの自然を自分で造っていた。それをモニターの中に移したものが現在のシミュレーションゲームなのである。

遠い宇宙や家の庭先まで、すべての視点での様々な事件。それらを見ながら戦争や都市の開発といったものを展開させる「箱庭ゲーム」では、マクロ視点での建設、破壊、生産、消費とすべてが許されている。時には自分の都市を破壊し、時には敵の兵隊に情をかける。そしてその先に用意されているのは神としての悟りなのかもしれない!?。

●シミュレーションゲームというジャンルではくくれない作品も増えている

GAMEはみだしエピソード

PCエンジンのCD－ロムロムソフトを普通のCDプレイヤーで聞くと「これはCD-ロムです…」などというメッセージが入っているが、

アップルタウン物語

093	ファミコン	
	ディスクカード	DOG
	87年4月3日	3400円

モニターの中で暮らす少女 アメリカ生まれのプロジェクト

『アップルタウン物語』は当時話題になったアメリカのパソコンゲーム『リトル・コンピューター・ピープル・プロジェクト』の移植版。モニター画面の中にそれぞれ個性を持たせた人間の住む家を出現させ、コミュニケーションをとりながら観察していくソフト。アメリカ版ではオジさんと犬なのだが、ファミコンに移植時は女の子が遊べるソフトということを前提に置き、女の子と子猫が住む家となった。女の子はピアノを弾いたり、歯を磨いたり、具合が悪くなると床に伏せってしまったりと様々な行動をとる。

こっちから頼んでピアノを弾いてもらったり占いをやってもらうこともできる。

アイコンコマンド入力という現在のコンピュータの流行りをとりいれるなど意欲的な作品である。

●なんとなくハードボイルドなアメリカ版と、お人形さん遊びになった日本版。両方とも甲乙付けがたいが、それぞれのお国柄を反映していて興味深い。

ゲームボーイウォーズ

094	ゲームボーイ	
	バックアップロム	任天堂
	91年4月19日	4200円

ゲームボーイならではの一本 対戦には欠かせないゲーム

ウォー・シミュレーションゲームである。ファミコンウォーズのゲームボーイ版であるが、決してファミコンウォーズに劣らない出来に仕上がっている。設定としては新たに「テキサク」と呼ばれるモードが加わった。通常は戦闘が行われる全フィールドが見渡せるのだが、「テキサク」モードにすると、自軍の部隊が動ける範囲だけしか見えなくなり、敵の様子が把握できないのである。これによりプレイヤーに思考力を要求する。また「テキサク」モード用に新兵器として「レーダー輸送機」が加わり、そのほか、輸送船、潜水艦、戦車Z、スーパーミサイルなども加わりバリエーション豊かな戦略がたてられるようになった。

ファミコンウォーズの良い部分を残し、新しい要素を盛り込んだ意欲作。

●色数、画面の小ささなどを見事に克服した画面。そしてゲーム性。特にオープニングデモは一見の価値がある。マップデータはGBとは思えないほど豊富だ。

095	ファミコン	
	ディスクカード	ソフエル
	87年4月10日	2980円

魔法少女ココナがモニターの中の村にやってきた

ファミコンでは、女の子向けのゲームというのは非常に数少ないが、その中にあって普通のゲーム以上にしっかりした作りで異彩を放っているゲームがこの『ココナワールド』だ。

主人公ココナは、魔法の国から来た魔法使いの卵。森の中で動物達と暮らしながら魔法の修業をしている。プレイヤーはこの女の子の友達になって遊ぶ。ココナを連れて森を歩いていると、ケーキが食べたい、お風呂に入りたい等と話しかけてくるので、ケーキ屋さんに行ってあげたり、露天風呂まで出かけていったりするのである。ゲーム内ゲームもあって、星占い、ビンゴゲーム、メモ帳への秘密の落書きができる。一見終わりは無さそうだが、ある条件が揃うと、1人前の魔女になってパイン星に帰れるという芸の細かさもスゴイ。

●可愛らしい色づかいのグラフィック。敵も出現するが、魔法で星に変えてしまうことができる。もちろん敵を倒すことは目的ではない。

096	ファミコン	
	バックアップロム	光栄
	90年11月2日	14800円

広大な中国を舞台に繰り広げられる歴史絵巻！

シミュレーションゲームの老舗「光栄」の代表作『三國志』シリーズのファミコン第2弾。漢字表示なども取り入れ、わかりやすい画面作りに徹している。

ゲームの基本的な流れは自分の国の国力を、治水や開墾などで上げていき、隣国よりも強くなったところで攻め込み国を乗っ取るという具合。無論、敵に突然攻め込まれる場合もあるし、攻め込む前に敵国が他の国に滅ぼされ、強大になってしまうこともあるので、注意しなくてはならない。外交で隣国の姫と婚姻したり、敵の武将を寝返らせたりと戦略も多彩。

三國志ファンに限らず、箱庭ゲームの入門としてもかなりいいゲームである。シンプルだが奥の深いシステムはなかなか飽きがこないので、何度でも遊ぶことができる。

●武将の一人一人にも顔があるなど、細かいところまで練りこまれている。パソコンではかなり古いゲームだが、今でも十分人気のあるロングセラーソフト。

シムシティ

097	スーパーファミコン	
	バックアップロム	任天堂
	91年4月26日	8000円

テレビの中にあなたの町を！都市シミュレーション登場

プレイヤーは市長になって町を作り上げていくという、まったく新しいジャンルのシミュレーションゲームである。実際の都市理論を応用しており、敵が現われたり、味方がどうの、といった類の要素はなく、プレイヤーは工場や商業地区、住宅地などをバランスよく造り、ただひたすらに町を発展させ、大都市を作るのが目的。一口に「町を発展させる」といってもなかなか難しく、住民からの要望に応えつつ、自分の理想都市を作り上げていくのは並々ならぬ苦労がいる。何もない土地に一から町を作っていくメインモードのほかに、災害の起きた都市を復興していくシナリオモードが用意されている。これは実在の都市をモデルにした8種類のシナリオがあり、災害に際して市長としての手腕を振るうのだ。パソコンからの移植。

●怪獣の出現や、原子力発電所のメルトダウンなど様々な災害が用意されている。スーパーファミコンの操作性はなかなか良い。

スーパー大戦略

098	メガドライブ	
	バックアップロム	セガ
	89年4月29日	6800円

正統派辛口シミュレーションゲーム豊富な情報量が魅力

スタンダードかつ、本格的なウォーシミュレーションゲーム。現代の戦争における戦略が主なテーマである。アメリカ、ソビエト、日本など全12ヵ国が用意され、マップによっては最大4ヵ国までの対戦が可能である。生産できる兵器の総数は126であり、ゲームに登場する兵器はすべて実在のものである。マップの中には実際の地理に即したものも多くあり、リアリティあふれるシミュレーションを楽しむことができる。もともとはパソコン版からの移植であり、固定ファンも多い。ゲーム開始直後の所持金の設定や、戦況に合わせて選択できる登載武器、国、マップ別に細かく設定された難易度など、自分でさまざまな戦局を想定してプレイできる自由度など、完成度の高いシステムを誇るゲームである。

●いわゆるヘックス方式を使用した画面。キャリアのあるシミュレーションマニアも十分に満足できる内容になっている。

GAMEはみだしエピソード　酒井法子のゲーム『鏡の国のレジェンド』ではこのメッセージをノリピー自身が喋っているのだ。こんなところまでノリピーが登場するとはなかなかマニアックなゲームだ。

ファイヤーエンブレム

099	ファミコン	
	バックアップロム	任天堂
	90年4月20日	6000円

ファンタジーシミュレーションの雄 キャラクターの魅力が売り

ファンタジーを題材にした箱庭RPG。自分の操るキャラクターを戦闘によって得た経験値によってレベルアップさせ、武器を買って強くしていく。RPGの面白さとシミュレーションの知的醍醐味がうまくミックスされている。戦闘シーンは美しいアニメーションで見ることができる。主人公のマルスは、暗黒竜メビウス打倒を目指して全25のマップを戦っていくのだが、初めはマルスと数人のキャラクターしかいない。ストーリーとマップを進めていくうちに多くの人々が仲間に加わっていく。仲間になるキャラクターは、全員名前と個性を持っており、ストーリーを盛り上げていく。戦力も落ちてしまうので、キャラクター達につい、感情移入しがちになってしまう。ドラマの要素をうまくシミュレーションに盛り込んだ良作。

●戦闘シーン、イベント、シミュレーション部分など、いろいろな要素がうまく表現されたスクリーン構成に仕上がっている。

ファミコンウォーズ

100	ファミコン	
	バックアップロム	任天堂
	88年8月12日	5500円

任天堂が送り出した最強のシミュレーション

ウォーシミュレーションゲーム。プレイヤーはレッドスター軍かブルームーン軍の指令官となり、その指揮をとる。戦場となるマップは全部で15種類。戦闘は日を追って進められ、歩兵を使って中立都市や敵の都市を占領し収入を増やし、戦車や戦闘機などを生産する。敵の首都を占領するか、敵のユニットを全滅させると勝利である。友人との対戦も可能。所持金のハンデなどもつけられる。両軍とも、使える兵器は一緒だが、そのぶん、シンプルにまとめられており、初心者にも分かりやすく、兵器のバランスもよく練りこまれている。

コンピュータとの対戦も、強さが二段階用意されているので初心者から上級者まで幅広く楽しむことができる。飽きることなく、長く遊べるゲームだ。

●画面はさっぱりした感じだが、必要な情報は押さえられており、逆に見やすい印象になっている。ユニットの識別もしやすい。

プロ野球 ファミリースタジアム

101	ファミコン	
	ロムカセット	ナムコ
	86年12月10日	3900円

ご家庭野球ゲームの決定版 誰でも楽しめる対戦型

ゲームファンの間では「ファミスタ」と呼ばれる人気ゲーム。スタンダードな野球ゲームで一人でコンピュータと対戦することもできるし、二人のプレイヤーで戦うこともできる。打撃、ピッチングなどコントロール方法も簡単で誰でも楽しめるようになっている。

人気の秘密は実際の野球選手のデータをディフォルメして使っているところ。従って毎年、新しいデータの「ファミスタ」が発売されている。自分のひいきのチームでプレイできるところが魅力になっている。

バランス的には一作目が一番良しとされているが、二作目以降もチームのデータを保存して育てることができるなど、付加機能も増えていてお得。野球ファンに限らず、対戦型ゲームが好きな人はそろえておくといいかも。

●ちなみに一作目は阪神優勝の年なので、阪神が強めになっているので、とにかくバースが打つ。阪神ファンには特に人気があるのかも。

ポピュラス

102	スーパーファミコン	
	ロムカセット	イマジニア
	90年12月16日	8800円

悪魔の勢力を押し潰せ！ 自分が神の奇跡を起こす

宗教をモチーフにした異色ゲーム。プレイヤーは「神」となり、敵対する「悪魔」と戦う。その戦闘は下界の人間たちを使って争われるのだが、プレイヤーは直接人間たちを操作することはできない。人間たちが住みやすいように環境をととのえてやり、繁栄をうながし、勢力の拡大を助けてやる。人間の数が増えてくると「マナ」と呼ばれるパワーが蓄えられ「奇跡」を起こせるようになる。「悪魔」側も世界のどこかで自分の配下の人間を増やしていき「奇跡」の力を蓄えていく。「悪魔」側の種族を見つけて「奇跡」の力を使い、地震や洪水などを起こして「悪魔」のパワーを減少させるのだ。最終的に相手の種族を全滅させればその面はクリアということになる。スーパーファミコン版では約1000種類ものステージが用意されている。

●ヨーロッパ産独特のナナメ型の画面になっている。これがミニチュアのような質感を出しており、のめり込むことは確実だ。

GAMEはみだしエピソード
PCエンジンの『妖怪道中記』では、タイトル画面でI、II、セレクトを押しながらランボタンを押すとインフォメーションボードに切り替わる。

パーティの主役はゲームだ！
「パーティ」ゲーム14本

ゲームの本来の在り方の一つとして「みんなで楽しむ」というものがある。将棋から野球に至るまで、さまざまな人数で勝負をしたり、協力したりと大勢の人間に喜びや楽しみを提供する。それがゲームの役目なのだ。例えばゲームファンの間で有名な『ウィザードリィ』という古典的なRPG（ロールプレイングゲーム）がある。世界初のコンピュータRPGである『ウィザードリィ』のマニュアルにはこう書かれていた。「6人まで遊べます。」これは『ウィザードリィ』のパーティ（チームのようなもの）を組める人数のことかと思ったが、マニュアルによるとそうではなく、ゲームをやる人間を6人集めて、各人がキャラクターの動きを担当し、プレイするという。これは要するにテーブルトークと言われる人間同士でプレイするタイプのRPGを、コンピュータに担当させた初期の時代だから起こったこと。ルールの理解や得点の計算をコンピュータに任せてしまおうというアメリカの遊び心に溢れた合理主義の産物なのだ。

『モノポリー』や『人生ゲーム』など（両方ともゲーム化している。『モノポリー』エポック社ファミコン用『遊々人生』ハドソンPCエンジン用）の代表的なボードゲームも計算の部分は少しわずらわしいし、イベントもアニメで見せてくれたほうが盛り上がるというもの。こうして現在ボードゲームとテレビゲームの蜜月の時代に入ったのだ。

ボードゲームに限らず、ハマりぎみのゲームもパーティゲームにはもってこいだ。接客と称してお客さんにゲームを与えてとりあえずお茶を濁すなんていうことをしている方もいるだろう。

しかし、やっぱりゲームは多人数で楽しんだほうがいい。ゲームは1人プレイより2人プレイ、2人プレイよりマルチプレイだ。

そうでなければ「見るだけ」のソフトとか、得点を競うソフトで燃えよう。友達と面白いパーティゲームさえあればあとは何にもいらない。

ゲームは接客の主役なのだ。

●現在ボードゲームとテレビゲームの蜜月の時代に入ったのだ

GAMEはみだしエピソード　ここで「SPEED-UP」といれると画面が4分割に、また「S62.08.22」と入れて、リセットしてスタートすれば、いきなり最終面の5面からスタートすることができるのだ。他にもいろいろ入力してみよう。

スパイVSスパイ

103	ファミコン	
	ロムカセット	ケムコ
	86年4月25日	4900円

スパイのマッドな大活躍 あいつの邪魔をしてやるぞ

ファミコン初期のゲーム。2階建ての建物の部屋を移動して、敵のスパイと秘密書類を奪い合い、アイテムを集めて無事に脱出する。扉に爆弾を仕掛けて相手を吹き飛ばしたり、武器を手に入れて相手を攻撃したりできる。ダメージを受けすぎると気絶してしまう。倒れている間は無抵抗になるので、集めたアイテムを相手に取られてしまう。2人対戦モードもある。コンピューターモードはコンピュータが弱いので、すぐに飽きてしまうが、対戦モードは、非常に盛り上がる。2人でプレイできるように画面が自分用と敵用に2分割されているので、敵のスパイの動きも注意して見ていればわかる。それで、相手の隙を伺う卑劣さを競うようなことになってしまう。友人を無くしやすいゲームなのかもしれない。

●アメリカのパロディコミック誌「マッド」に連載されているコマ漫画が原作。アメリカではパソコン版も発売されている。

スーパー桃太郎電鉄

104	PCエンジン	
	Huカード	ハドソン
	89年9月15日	5800円

パーティゲームの定番 爆笑必至！

PCエンジンにすごろくの要素を導入したゲーム。プレイヤーはそれぞれ鉄道会社のオーナーになり日本全国をまわって指定された目的地を一斉に目指す。鉄道と駅を電車に乗って巡っていくという設定である。日本地図の上にすごろくのようにポイントが設定してあって、さいころを振って進んでいく。一番に目的地に着くと賞金がもらえ、これをもとにして、各駅の不動産物件や、畑やプロ野球団などを買っていく。手にいれた物件は決算の時期に利益をだす。

こうやって資産を増やしていくのがこのゲームの目的。ビリのひとにはゲームの中でしばらく貧乏神がとりついたり、いろんな効力を持つカードというアイテムが用意されていて他人の邪魔ができたりと、戦略的にも練りこまれている。パーティ必須ソフトの一つ。

●モノポリーの様な感じで財産を増やしていけるのがマル。途中で起きる様々なイベントもゲームを盛り上げる。プレイ時間の長さも年数で設定できる。

GAMEはみだしエピソード
最近のTVゲームはサンプリングによる音声がよく使われているが、そのサンプリングを贅沢に使ったのが『サイコソルジャー』。なんとBGMに女の子の歌が入っている。

スマッシュピンポン

105	ファミコン	
	ディスクシステム	任天堂
	87年5月30日	2500円

あのスピード感を君に卓球登場

一昔前は旅館などで花形娯楽のひとつであった卓球。現在はテレビゲームにその座を奪われているが、ファミコンであざやかな復活を果たしている。『スマッシュピンポン』は非常にシンプルな操作性と画面構成でプロの卓球選手が味わっているスピード感を体験することができるようになっている。自分のキャラクターはラケットを持った手のみ。ボールに対して左右に自動的に動いてくれるので、プレイヤーはいかに球を打ち返すかということにのみ専念できる。フォアハンド、バックハンドといったテクニックを駆使して、相手のミスを待つという緊迫した戦いが繰り広げられる。
ラケットが左右に動いてくれるので2人プレイも楽にできる。音声合成により声が出るのも当時は特徴的だった。

●客席に一匹だけいるゴリラ、インターミッション時のショーなど、遊び心溢れるユニークなスポーツゲーム。とにかくスピード感がすごい。

つっぱり大相撲

106	ファミコン	
	ロムカセット	テクモ
	87年9月18日	4900円

男度胸の土表入り必殺技で相手を倒せ

テクモの『つっぱり大相撲』はファミコン初の相撲ゲームであり、この後いくつか発売される相撲ゲームに大きな影響を与えた。
プレイヤーは力士に四股名をつけ（漢字でつけることができる）、育てる。力士は経験を積むとどんどん強くなっていく。パスワードをとって保存しておけるのでゆっくり育てられるという訳だ。
そうやって育てた力士を戦わせて遊ぶ以外に、友達との対戦も楽しむことができるようになっている。
『つっぱり大相撲』の最大の魅力はその技のダイナミズムだろう。スープレックスやブレンバスターといった荒技も時々登場してカタルシスの高い試合展開が楽しめる。もっともスタンダードな相撲ゲームである。

●お互いに体力ゲージが下に表示されており、このメーターが光ったときには技がかかりやすくなる。敵を土俵にめり込ませるような強力な技も。

鉄道王

107	ファミコン	
	ロムカセット	dB ソフト
	87年12月12日	4900円

ファミコン初の本格ボードゲーム登場

『鉄道王』は家庭用ゲーム機を利用した電子ボードゲームのエポックメイキングと言える。他のメーカーに先がけて発表されたファミコン用ボードゲームはかなりの人気で迎えられた。
現在発売されているいくつかのボードゲームの中にもなんとなく『鉄道王』の影が見え隠れしているように思える。
ゲームシステムは『モノポリー』の鉄道版という感じ。ルーレットを回し、その目だけ進むことができる。途中通った線路を買うことができ、ほかのプレイヤーはそこを通るとお金を払わなければならない。
ほかにもストライキや天災など、様々なイベントやトラブルがあり、勝負は最後までわからない。シンプルなシステムだが、力強いゲームデザインになっている。

●全財産交換というイベントがあるが、これがでると何が何だかわからないことになる。なんにせよ多人数でやれば盛り上がること請け合いのゲームだ。

デビルクラッシュ

108	PCエンジン	
	Huカード	ナグザット
	90年7月20日	6300円

悪魔との戦いをモチーフにスーパーピンボール登場

ピンボールならば、わざわざゲーム機でやらなくてもいいじゃないか、と思われるかもしれないがこのゲームには、実際のピンボールとはまた異なる面白さがある。『デビルクラッシュ』という名前の通り、魔法や悪魔をモチーフにした見ごたえのある美しいグラフィックがあげられる。また、実際のピンボールと大きく違うのは、画面中にキャラクターが現われ、それにボールをぶつけることで、得点が加算されたり、ある条件を満たすと数種類あるボーナスステージに移動できたり、ボーナスステージでパーフェクトの成績をおさめるとボールの色がかわったりする点。ピンボールというよりもピンボールのゲーム形態を借りた別のゲームとしてとらえた方が、より『デビルクラッシュ』の世界を楽しむことができる。

●ボールの自然な動き、キャラクターのグラフィックなど多人数で盛り上がれるゲーム。なるべく大画面のモニターでプレイすることをお薦めする。

パイロットウイングス

109	スーパーファミコン	
	ロムカセット	任天堂
	90年12月21日	8000円

自由に大空を駆け巡る 君はパイロット！

グライダー、スカイダイビング、ロケットベルト、ハンググライダー等、スカイスポーツを楽しめるゲーム。スーパーファミコンならではの縮小、拡大機能を使って、上昇、下降が、うまく表現されているので、浮遊感が結構心地良い。

プレイヤーは、スカイスポーツのスクールの訓練生。全くの初心者クラスから始めて一定以上の成績ポイントが取れるようになると、指導教官の許可が出て、次のクラスに進めるという形で、技術の向上を計っていく。競技の後に出る、教官達の講評も、教官ごとに個性があり、スクール生の気分に浸れる。空のスポーツに興味があるけど、始めるのにかなりの覚悟とお金がいるから、せめて気分だけでも、という人にはお勧めのソフト。

●一本一本のプレイ時間が短いので交代で得点を競うのが正しい遊び方なのだ。このゲームも大画面モニターでのプレイをお薦め。

バトルシティー

110	ファミコン	
	ロムカセット	ナムコ
	85年9月9日	4500円

都市戦車線 総指令部を死守せよ！

ナムコが自社のアーケードゲーム『タンクバタリアン』をファミコンに移植したもの。

画面中央下に総指令部があるので、それを破壊されないよう守りながら敵を壊滅させるとステージクリアー。

地形データにはレンガの壁、鉄の壁、森、川、があり、川は通ることができない。

また、点滅する敵戦車を倒すとアイテムが出現するのでそれをとると色々なことが起きる。例えば、一時的に無敵戦車になったり、時間を止めたりできる。アイテムとは別に戦車をパワーアップさせていくプレートもあり、それを取ると取った数だけ戦車の弾の威力やスピードが速くなる。2人同時プレイもできるので協力してステージをどのぐらい進められるかに挑戦してみるのもいいだろう。

●一見地味なゲームだが、協力プレイや面のデザインのできるコンストラクション機能など、できることは多い。お買い得な一本。

バレーボール

111	ファミコン	
	ディスクカード	任天堂
	86年7月21日	2500円

華麗なるスパイク！ 世界を制するバレーテク

任天堂の『バレーボール』は現在でもほかのスポーツゲームの手本となる良作である。ルールは6人制。コンピュータと戦う1人用と対戦モードがある。

対コンピューター戦は自分の国を6ヵ国の中から選び、ほかの5ヵ国と対決するのだ。なんといっても強いのはソビエトと中国。自分は日本チームを選んで、バレーで世界を目指したいところ。

対戦モードは2人のプレイヤーで3セットマッチで対戦する。

ボールをトスで上げたり、レシーブするときに少しテクニックが必要だが、このテクニックが本物のバレーを彷彿とさせるものがある。とくにアタックが決まったときの快感はほかのゲームでは味わえない。

●男子バレーと女子バレーを選ぶことができるが、たいていは女子バレーを選ぶようだ。ノリのいい音楽と選手達の腰の振りが必見である。

プロレス

112	ファミコン	
	ディスクカード	任天堂
	86年10月21日	2500円

目指すはワールドチャンプ ファン感涙モノのプロレス技

任天堂がディスクシステムのソフトとして発表した本格プロレスゲーム。

プレイヤーは6人の個性派レスラーの中から1人を選び出し、ほかの5人と戦ってリーグチャンピオンになる。そして、もう一度5人のレスラーと防衛戦を行って勝ち抜き、FWFのチャンピオン「グレートプーマ」を倒せばゲームクリアーとなる。

12種類の技に加えて、それぞれのレスラーの必殺技など、多彩な攻撃ができる。トップロープからのフライングボディプレスなど強烈な攻撃も多い。技のかけ方は相手と組んだ時のボタンと十字キーの方向で決まる。タイミングが入ったほうのレスラーの技が優先される。また、体力が落ちていると技を返されたりするなど、これ以上のプロレスゲームは現在でもあまりない。

●反則レスラーの凶器攻撃やメキシカンレスラーの空中殺法など、見た目がなにより楽しめるようになっている。大勢でモニターを囲んで観戦すると盛り上がる。

GAMEはみだしエピソード

PCエンジンのパワーコンソールは、その大きさと値段ゆえ特別注文になったそうだが、いったい注文が何台きたのかは誰も知らないし、決して知ろうとしない。

ROM ROM

DIGITAL COMIC

今回もやります。
購入特典のテレカプレゼント!
「らんま」を買ってくれた人は商品封入のアンケートハガキを送ってね。先着5,000名様にプレゼント!いよっ太っ腹!!

豪華電影漫画絵巻
デジタル・コミック
画像満載音声充実

観ているだけのビデオでもなく、反射神経頼りのゲームでもないぞ。らんまファン必携のCD ROM²第2弾、待望の登場! 今度も事件だァ!

見てね、1ドッド1ドット渾身の力を込めて描き込んだグラフィック。
聞いてね、TVと寸分違わぬキャスティングで収められたダイアローグ。
味わってね、心の琴線に触れずにおかない書き下ろしのストーリー。
送ってね、商品のアンケート。特典のオリジナルテレカは先着5,000名。
どうだどうだ世の中いいことずくめ。とにかく愛と夢と冒険だ。(売り文句)

※ちなみにデジタル・コミックとはCD ROMの可能性を垣間見てしまう、とってもインタラクティヴな絵巻物なんだよ〜ん。いやあ、広告してしまったなあ。

12月6日発売決定!! 価格6,800円(税別)

CD ROM²用アクション・ゲーム
「らんま 1/2」
6,800(税別)で好評発売中!

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6311〜5(代表)
ソフトウェアプロダクト部(直通) TEL.03-3486-6588(受付時間9:00〜18:00)

ボンバーマン

113	PCエンジン	
	Huカード	ハドソン
	90年12月7日	5300円

爆発アクションが襲う 5人プレイで盛り上がれ！

アクションゲームの名作である。迷路状になっている画面の中を、爆弾で敵や壁を壊して出口を捜しだすというゲームである。壁の中にはさまざまなアイテムが隠してあり、爆弾の威力が強くなったり主人公のボンバーマンの走るスピードが速くなったりする。PCエンジン版では、本来の「ボンバーマン」のおもしろさに加えて、対戦モードが付け加えられている。これは5人まで参加することができ、それぞれがボンバーマンを操作して相手を爆破しながら勝ち残るというものだ。もちろん、自分が置いた爆弾で自爆してしまうこともある。また、対戦モードには、ドクロパネルと呼ばれるアイテムもあり、これをとってしまうとさまざまな困ったハプニングが起きるようになっていて、一層ゲームを盛り上げてくれる。

●対戦モードはスリル極まってやめることができないほど面白い。5人でやるには別売りのマルチタップが必要なので注意。

マジカルサウルスツアー

114	PCエンジン	
	CDロムロム	ビクター音産
	90年8月24日	8700円

過去に遡って 恐竜達の生き様を観察する

最新恐竜図鑑大事典という副題がついている。これはゲームというよりはデータベースのソフトで、恐竜に関する知識が目一杯つまっている。CDロムロムの大量にデータが入るという機能を最大限に生かしており、約160種類の恐竜のデータが収録されている。その検索のシステムは名前からだけではなくて、棲息時期や進化の系統樹からも捜し出せるようになっている。また、どの恐竜が、どの時代にどういった環境でどの様に暮らしていたのかをアニメーションで見せてくれるモードもある。このモードで恐竜を選択すると、その恐竜の名前を教えてくれる。恐竜に関する雑学的なことを教えてくれるコーナーもあり、これ一本で恐竜のことが殆ど分かるようなしくみになっている。家庭用ゲーム機の新しいあり方を示唆したソフト。

●最新の学術データをもとに作られた恐竜達はリアルそのもの。資料として手に入れても面白い。エンディングは感涙ものだ。

モトローダー

115	PCエンジン	
	Huカード	メサイヤ（NCS）
	89年2月23日	5200円

マルチプルレースゲーム パワーアップが快感！

PCエンジンのマルチタップ対応ということで発売された『モトローダー』は5人同時プレイという特性を生かしたエキサイティングなゲームとして評価が高い。

プレイヤーは予算に合わせ自車にパワーアップパーツをつけ、レースに挑む。いい成績だと賞金が入り、それでさらに車をパワーアップさせることができる。パワーアップもボディーやタイヤ以外に手榴弾を付けたり、ワープできるようになったりと様々。いろんな駆け引きを楽しむことができる。

プレイするコースもいろいろあり、プレイヤーが選択することもできる。

レーシングゲームとしての質も高く、先ごろパート2も発売された。一人で遊ぶよりは絶対に二人以上で遊びたい。

●「チキチキマシン猛レース」ばりの展開が楽しめる。とくに後ろに向かって撃ちだす「ボンバー」は最高。熱中しすぎてケンカにならないように。

ルナーボール

116	ファミコン	
	ロムカセット	ポニーキャニオン
	85年12月5日	4900円

未来ビリヤード登場 60種類の台が君を待ち受ける。

いわゆるポケットビリヤードだが、月面上にあるという設定の『ルナーボール』は摩擦係数やボールの弾力など、好きに調整することができる。

ボールの打ち方は方向を決め、パワーを決めるだけという簡単なものだが、設定の変更や個性的な面構成が、なかなか普通には進ませてくれない。

1面の台は普通だが、2面からは真ん中に障害物があったりポケットまでに細い道があったりとテクニック以外に頭も使うパズル的な要素が強い。

対戦モードもコンピュータ以外にプレイヤー同士で楽しむこともできるので、ビリヤードにちょっとうるさいメンツが集まっているときなどに楽しむことができる。

●ファミコン初期にはこういうシンプルでいいゲームが多い。BGMものんびりしていて、いい時代という感じがするが、侮ってかかるとあっという間に終わる。

GAMEはみだしエピソード

ファミコンの『オホーツクに消ゆ』。「わごと温泉」でめぐみがでたら、「なにかとれ」「めぐみのバスタオル」とコマンドを選んで2分待つと……、ムフフフフ。

TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.™

FAMICOM FAMILY

いけいけ！熱血ホッケー部『すべってころんで大乱闘』

よわっちい熱血ホッケー部再建のため、またまた『くにお』が立ちあがる。いくぞ！　くにおのダチもすけだちだっ!!　熱血ホッケー部をひきつれて、くにおの猛特訓が始まるぞ。
特訓試合を勝ち抜くと、相手のコスチュームをゆずり受けることができます。
装備できるコスチュームは全部で8種類！　また、シナリオにそってインターハイを目指す『しなりおモード』と、友達と最高4人までプレイできる『対戦モード』があります。

'92年2月発売予定　　**予価6,200円（外税）**

株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F
テレフォンサービス：03(3205)6333

くにおくんリンク狭しと大暴れ！
『いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘』

■ファミコン／ROMカセット／テクノスジャパン／92年2月予定／6200円

またまた「くにおくん」が帰ってきた！おまちかねの新作は、なんとアイスホッケー。「くにおくん」の大活躍ですっかり有名になった熱血高校ドッジボール部とサッカー部。が、その華々しい活躍の蔭で、ひっそりと廃部になろうとしている弱小クラブがあった。それが「熱血高校ホッケー部」。そこで助っ人に乗り出したくにおくん、ライバル「りき」や「ごだい」の助けを借りて、白金高校との対抗試合までにホッケー部を鍛え直すことができるか!?シナリオモードは1人プレイと2人協力プレイが可能。剣道部や野球部など他の部との試合で経験を積もう。勝ち抜けば相手のユニフォームを譲り受けて次の試合から使用できるようになるぞ。更に強力な新入部員も増えてどんどんパワーアップしていくのだ。対戦モードは2人プレイか4人プレイで遊ぶことができる。5種類のリンクも個性ばっちり。くにおくんの「ナッツショット」が炸裂する日がまちきれないぜ！

●リンクの上は、すべってころんで大乱戦！くにおくんの活躍は、弱小ホッケー部を救えるか!?

ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会

ルール無用の格闘騒ぎ 4校対抗大運動会！

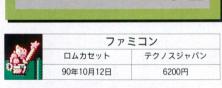
横スクロール型格闘アクションゲーム。冷峰学園生徒会が他校を巻き込んでの大運動会を企画した。乗り込んできたのは、くにおくん率いる熱血高校チーム、りき率いる花園高校チーム、ごうだ率いる連合チームだ。これにりゅういち率いる強豪冷峰学園チームが加わっての大乱闘！冷峰学園生徒会長とうどうの考えた競技は4種目。人の家の中を駆け抜けたり、下水道を泳いだりしなければならないクロスカントリー。へんなトラップだらけの障害部屋競走。タマ割りで得点をかせぎ、最後は勝ち抜き格闘大会だ。ルール無用の肉弾戦。なぐる、けるで競争相手を妨害しまくるのが必勝ポイント。もちろん武器は拾い放題だ。4人まで同時プレイが可能。

●おなじみのキャラクター達。それぞれの得意技を生かして競技に出場させるのがコツだ。我らがくにおくんはさすがのオールマイティー選手。

ファミコン	
ロムカセット	テクノスジャパン
90年10月12日	6200円

熱血高校ドッジボール部

白熱のバトルロイヤル!! 世界の強豪をやっつけろ！

左右スクロールのスポーツアクションゲーム。日夜ケンカに明けくれるくにおくんがある日一念発起、スポーツに取り組む決意をした。そこで仲間のツッパリ連中を集めて発足したのが熱血高校ドッジボール部。これなら自分たちのありあまる闘争心をスポーツに転化できるというわけ。目指すはドッジボール世界一！ボールをぶつけて敵の内野手を全滅させたら勝ち、というのはおなじみのルールだよね。ゲームモードは3種類。「遠征試合」は世界相手の勝ち抜き戦。各国チームはそれぞれの国民性が顕著にあらわれた強豪揃い。「対抗試合」は2人対戦プレイモード。名前を入力してオリジナルチームだってつくれるぞ。そして「クラブ活動」は部員6人でのめちゃぶつけバトルロイヤル戦。最高4人までの同時プレイが可能だ。

●打たれ強いインド、ゴリ押しのアイスランド、メカニカルな中国、団結力のソ連などバラエティーに富む外国陣。相手チームの研究は明日の勝利への第一歩だ。

ファミコン	
ロムカセット	テクノスジャパン
88年7月26日	5600円

中古ショップ活用術

新しい情報文化になったゲームソフト。今こそ情報を売り買いできる中古ショップを利用するとき。レンタルビデオショップに立ち寄る感覚で、メディアネットワークを広げよう。

活用術1 とにかくまず店選び 選択はキミの腕次第

君の手もとでホコリをかぶったままになっている中古ソフト。ゲームをやり終えてしまえば、そのまま部屋に放りっぱなしの忘れっぱなしなんてことはないだろうか? その中古ソフトをムダにしないためにも、さっそく中古ショップへ出かけてみよう。

発売されてそれほど日にちの経っていない人気商品ならば、まだまだ高価な値段で中古ショップに買い取ってもらえる。たとえ古いソフトであっても、意外とマニアのあいだでは希少価値がついて、ショップで高値で取り引きされていたりすることもある。もしあなたが、ゲームが終わったあとは次に発売される新作を待っているだけなら、有効に中古ショップを利用してゆく方法をこれからお教えすることにしよう。

中古ショップというと、どうしても思い浮かべるイメージがあるかもしれない。ビルのせまいスペースのむきだしの棚にキズだらけのソフトが乱雑にならべられて、店番はお客をほったらかしで奥でゲームに熱中している。たむろしているのは得体の知れないマニアばかり。そんな場所では自由な買い物だってしにくいし、万一商品に不備があってもなかなか言い出しにくい。せっかくソフトを売りに持ってきたとしても、安く買いたたかれてしまうんじゃないかと不安にもなるだろう。

だがこれは悪い例。これから紹介してゆくような良い店なら、商品のアフターケアも重視した、親しみやすくて明るいショップづくりをめざしている。

気をつけてさがせば、新聞や広告にショップの折り込みチラシがはいっていたり、いろんな種類の宣伝が載っているはずだ。あるいはファミコン雑誌を一冊買ってみて、広告欄を調べてみてもいい。

いろんなショップの広告を比較して、安心できそうなところを選択する。そうやって気にいった店選びをしてゆくのが、活用術の第一歩というわけだ。

●地方のショップの、平日の午後に訪れる購買層は、やはり小、中学生が多い。安くて面白い掘り出しモノをみつけてゆくのも、やはり彼らである。

●人気のある店は、いろいろと工夫を凝らしたデモンストレーションをおこなっている。人気商品のベスト10を掲示するのは最も典型的なもの。

活用術2 同じ品なら安くてよい中古を選ぼう

中古ショップのいちばんの利点は、デパートなどの一般店舗よりも、安く買えるところにある。ただどうしても抵抗があるとしたら、その理由はいちど見知らぬ他人の手を通過したというためだろう。

もしかしたら前の使用者に手荒にあつかわれて、今にもどこか故障するんじゃないか。それなら買ってすぐダメになるよりも、新品を選んだ方がいいんじゃないか。そんな危惧があるかもしれない。

けれどもファミコンソフトは基本的には劣化はしない。端子の汚れが接触不良の原因になることはあっても、多少のキズならば性能に問題は起こらない。それに管理のよいお店だったら、よほどのキズものはあつかうことはない。箱や説明書がついていないことも多いが、説明書がどうしても必要な場合なら、ショップによってはコピーをとって対応できるようにしている。

ソフトを売る場合には、古物法により免許証や保険証、学生証といった身分証の提示が必要となる。未成年者の場合には保護者の承諾書や印鑑などがなくてはならない。なるべく高く買い取ってもらおうと思うなら気をつけておくのは、箱や説明書などの付属品を全部そろえておくこと。パッケージやハード本体を、汚れのすくないきれいなままの状態にしておくことなどがコツだ。もちろんいちばん高く売れるソフトは、発売してからあまりに日数のたっていない人気のある新作だ。とうぜんはやく売れば売るほど、高い値段がつけられる。店としても新作ソフトは大事な人気商品なのだ。ファミコン本体などのハード関係についても同じ考えで売ることができる。

●あつかう商品に関しては、もはや中古ソフトだけということは少ない。周辺機器はパーツからあって、一般のデパートなどよりも豊富な品揃えである。

活用術3 人気の新作をさらに安く手にいれる

その人気ソフト、もちろん人気が高ければそれだけすぐに完売してしまって、店には残りにくいのだけれど、活用術の1で述べたように接客を大切にするショップであれば、予約の制度を設けているはずだ。

誰かが売りにくるのを待っている商品の予約というのも、ちょっと抵抗があるかもしれない。でもそうやって手にいれた新作をいちはやく遊び終えたなら、次に予約を頼んでおいた新作ソフトが購入されたときに、活用術の2の手順に注意していっしょに買い取ってもらう。このリサイクルのやり方を利用すれば、新作の中古がさらに安い値段で君のものになるわけである。

さらに新作をあつかうショップならば、問屋から卸してきた新品のソフトを一般店舗同様の発売日に売りだしもする。きちんと予約がとれているならば、このリサイクルの方法で新作を購入してはそれをまた売って、その代金で次の新作を安く買えるというローテーションもできる。

しかもその新作、中古ショップであれば発売当日から割り引いている場合が多い。こうした利点を知っておくことが、上手な中古ショップの活用法なのだ。

中古ショップ活用術

活用術4 それぞれの店の長所を生かそう

中古ショップにも、それぞれ独立営業している個人経営の店ばかりではなく、全国規模で支店のある、資本の大きな系列店がある。これらの系列店は一般店とくらべてはるかに多くの在庫数を備えている強みから、お客の要求するソフトをすばやく多様に供給することができる。

だから一般店舗ではとっくに売り切れになっている新作でも、（まとめて何倍もの本数をあつかっているから）「やっぱりあそこなら買える」となる。その安心感をささえる購買力は同時に、中古ソフトの多数買い取りの場合にも発揮される。ふつうでは受け入れられない種類や分量であったとしても、ちゃんと買い取ってくれるのだ。

対する個人経営の店や、店長の自由な経営方針で任されている店にもそれぞれ特色がある。店の多くは独自のイベントを開催して地域にアピールをし、子供連れの大人たちが気軽にたちよれるような、「愛されて好かれる」店づくりを目標にしている。

学校帰りの学生たちばかりでなく、帰宅途中の若いサラリーマンがふらりとよって、「今日どんなソフトがはいった？」とたずねられるような店ならば、店員とも仲良くなりやすい。納得のゆくまでいろんな話や質問ができる。つまり新しい予約や貴重な情報なんかがいろいろと得られるわけだ。

それにソフトの買い取り値段は店によってまったく異なっている。毎日変化するため、これといった確かな基準がないので、どこを選べばいいというのはあなたの判断に任せるしかない。けれど、たとえば同じ商品ばかりを買い取っていればその店の在庫にダブつきがでてしまう。そうなった場合、負担を減らすために値段調整をおこなって安価に設定するわけで、それは大手であろうともどこでも同じなのだ。もし親しい店をつくっておけば、売り買いするのがいつがいいか、いろいろと教えてくれるはずだ。

●ならべられた新作ソフトの数々。例えほかでは予約待ちで手に入らなくとも、入荷数の多い店でならまったく違ってくる。

活用術5 中古ショップではなく専門店として

いまではもう店の紹介に『中古ショップ』と載せているところはすくない。たいがいはファミコンショップという呼称を使うようにしている。それは中古ソフトだけしか取り扱わない店では、もうやってゆけないのが現状だからだ。

店どうしがしのぎを削りあう内容は、ゲーム本体や周辺機器、新作、人気アイテムをどれだけ取り入れられるか。チラシやイベント、宣伝広告などその店独自のやり方でどれだけ積極的にアピールをしてゆけるか。そのためにはどうしても専門店としてのイメージが必要になってくる。

専門店としての性格をもつ店は、だがしかし一部のマニアたちによって独占された場所という意味ではない。お客とのコミュニケーションを中心にする商売である以上、たとえゲーム初心者であろうとも、親切にわかりやすく教えてくれるようなショップづくりが目的となる。品物を選ぶ「お客様」はあなたなのだから。

ファミコンショップを活用するということは、「人気ソフトを買いにゆく」だけではなく、「どんなふうにしたらうまく手にはいるか」という好奇心を抱くことなのだ。

ぼくたちの生活にこれだけ浸透したファミコン機器、もはや毎日の必須アイテムとなっているだけでなく、ぼくたちの要求を満たす新しいジャンルを開拓しようと、日々またいろいろな新製品が登場してくるのが現状だ。でも、だからこそおカネをたくさん使うことに価値があるというような考えで、新製品をつぎつぎに買い込んでは飽きてうっちゃっておく、というやり方はちょっとやめて、部屋の隅に積まれたままのソフトやハードをもう一度見つめ直し、その価値を考えてみてはいかがだろうか。

ファミコンショップは中古商品の再利用の場所だけではない。これだけ新しいものが登場するラッシュの中、情報におどらされずに何がおもしろいのかをちゃんと知っている人が、自分の持っているものを上手に利用しながら、よいものを普通より安価で手にいれて、ちょっと得意な気分になれるところなのだ。

新製品はどんどん目白押しだけれども、そんなときこそ手近の中古ショップに目をうつして、すこし余裕をもった気分で君の楽しみをひろげてゆこう。

SHOP

有名中古ショップリスト

まぼろしのあのソフトを探せ!

ソフマップ

東京秋葉原店

〒101　東京都千代田区神田3-14-10
Tel 03-3253-3030
平日　AM11:00〜PM8:00　年中無休

ソフマップは秋葉原の本店だけではなく、大阪にもまた、支店のビルが多数ある。

どちらも日本一の中古専門店を売りものにしているだけあって、ソフトからハードまでケタはずれに豊富な品揃えを誇っている。ソフトは本店の1階、2階だけでなく、ほかにも中古ソフトセンターや中古ソフト専門店などにわけられて、どちらも1万本以上の商品がならべられている。また本店の地下1階は総合買い取りセンターになっていて、関係商品であれば攻略本なども受けつけている。

●本店のほかにも、多数の独立した専門店が秋葉原の駅近辺にある。買い物の内容によってそれぞれ店をまわってみるのがコツ。

→中古ソフトのフロア。上の階にはハード。

←買い取りセンター。地下のフロアを利用。

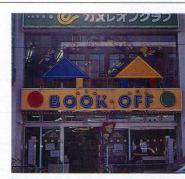
「予約を受けつける必要のないくらいに、商品の数があるんですよ」というだけあって、常時、何万本単位のソフトのストックがされているとのこと。詳細を知りたいなら発行されている「ソフマップタイムズ」に目を通すのもいいかもしれない。

ブックオフ

相模原駅前店

〒229　相模原市相模原3-2-4
Tel 0427-69-1511
平日　AM10:00〜PM9:00　年中無休

1階は古書関係、2階がファミコンショップとなっている。関西が主流のカメレオンクラブの100店目の系列店である。会員制システムを取り入れていて、入会者はいちいちめんどうな手続きなしで、ソフトやハードの売り買いができる。

店内には6台のモニターがあり、常時、4台が人気商品の画面を流している。ならべたソフトはおよそ1800アイテム。新作はどれも2割引きしており、予約や注文した商品については、発注して1週間前後で購入できるとのこと。店内は壁の1面をガラス窓にして採光をよくしてあり、駅から近いせいもあって利用は便利である。

●町田から相模原駅までは、JR横浜線で約10分ほど。相模原駅から歩いてすぐの距離にブックオフはある。

●月に一度、折り込みチラシが新聞にはいる。チラシには現在、高い値段で買い取れるソフトがわかりやすく表記されていて、とても便利。店に行ってみる前にとりよせてもいいかもしれない。

●「ファミコンランド」といっても、よく看板を見かけるあの系列店ではない。かえってチェーン店にはない良さをめざしている。

ファミコンランド 光が丘店

〒177東京都練馬区田柄5-12-18
Tel 03-3577-0398
平日　PM1:00～PM9:00　年中無休

内装関係の仕事も手掛けているとあって、塗装や棚もぜんぶハンドメイド。スペースを充分に活用した店内は、あかるく親しみやすい雰囲気になるようこころがけてある。ソフトは、あいうえお順でわかりやすく区分されて、説明書のないものもなるべくコピーをとってお客に対応できるようにしてある。必ずカウンターに一人は、ソフトの内容が説明できる責任者がはいって接客には充分注意をはらっているとのこと。「ファミコンだけではなく、店内改装の際にもウチに連絡してください」と、店長。

●学校の終わる時間ともなると、店内は学生たちでいっぱいになる。友達どうしの情報交換の場としてもショップは活用される。

ファミコンランド 光が丘公園店

〒177東京都練馬区旭町1-15-11
Tel 03-5997-5501
平日　PM1:00～PM9:00　年中無休

光が丘店の分店。まだ開店して日があさい。

●接客を大事にするのが店のモットー

本店よりもスペースがひろく、土曜、日曜には子供たちを集めてイベント大会を開催するようにして、家族連れでも楽しめる店づくりをめざしている。

奥まった壁にはモニターが内蔵してあり、モニターで流しているゲームソフトを自由に遊べるようにしてある。また、お客の選んだソフトを一度、画面に映して見せてくれるようになっている。

●広い店内は子供たちがひっきりなしに出入りしてゆく。モニターで自由にゲームを流せばたちまち人だかりになる。

本店同様にパッケージにはジャンル別のシールが貼ってあり、どんなゲームであるのか一目でわかるようになっている。新作は当日入荷。予約は確実。

まわりにマンションや学校が多い地域上の関係で、店内は小学生や学校帰りの学生たちでにぎわっている。だが夕方にもなればサラリーマン、週末には子供連れの両親もやってくる。地域性を生かした、楽しめる店づくりをめざしてゆくとのこと。

●その他のショップ

ファミコンランド　大将軍店	京都府京都市北区大将軍東鷹司町１５６	０７５－４６４－４５７５
ファミコンランド　モンキーズイン店	福岡県北九州市小倉北区真鶴１－６－１０	０９３－５８１－８０８７
ファミコンランド　倉敷店	岡山県倉敷市鶴形１－３－１井上ビル２Ｆ	０８６４－２１－７０６６
ファミコンランド　くみの木店	大阪府狭山市くみの木６－８３９－１池嶋ビル１Ｆ	０７２３－６８－２０２８
ファミコンランド　君津店	千葉県君津市中野１－９－１丸富ビル１Ｆ	０４３９－５２－８８５０
ファミコンランド　豊中店	大阪府豊中市本町１－９－３４ビナリオ豊中４Ｆ	０６－８５８－７２８２
ファミコンランド　甲子園店	兵庫県西宮市甲子園浜田町３－１３サンパレス甲子園２１１Ｆ	０７９８－２３－５７３２
ファミコンランド　長岡店	京都府長岡京市神足１－７－６	０７５－９５７－７６３６
ファミコンランド　八乙女店	仙台市泉区七北田字杉ノ田８８－１及川一番舘１Ｆ１０１号	０２２－３７４－０７８９
カメレオンクラブ　野々市店	石川県石川郡野々市町横宮８－５	０７６２－４８－２６６２
カメレオンクラブ　鶴崎店	大分県大分市南鶴崎１－２－４	０９７５－２１－９１１９
カメレオンクラブ　別府店	大分県別府市田の湯町１２－２５サンコーポジャンバル１Ｆ	０９７７－２１－００３３
カメレオンクラブ　厚南店	山口県宇部市大字中開作１３８８	０８３６－４１－４４５４
カメレオンクラブ　洲本店	兵庫県洲本市塩屋１－２－１５	０７９９－２３－２０８５
カメレオンクラブ　盛岡店	岩手県盛岡市盛岡駅前通１０－４熊松ビル２Ｆ	０１９６－５４－７５７３
カメレオンクラブ　相模原店	神奈川県相模原市相模原３－２－４	０４７２－６９－２０１２
カメレオンクラブ　山口店	山口県山口市道場門前２－４－２０	０８３６－３２－０５５９
カメレオンクラブ　宇佐店	大分県宇佐市大字法鏡寺１３６池田リバーサイド	０７９８－３３－４６５４
進藤書店　駅前店	北海道苫小牧市表町３－２－１	０１４４－３６－６６２２
ＴＶパニック　竹の塚店	東京都足立区竹の塚６－１５－６	０３－３８６０－９５１４
ＴＶパニック　大垣店	岐阜県大垣市東外側１－１	０５８４－８９－６８１６
ＴＶパニック　豊中店	大阪府豊中市本町１－９－２７	０６－８５８－６１９２
ＴＶパニック　吉野店	鹿児島県鹿児島市吉野町９０６５－４	０９９２－４３－７７２２

親孝行だと思って TVパニックへ行きなさい!!

もうあきちゃったなァ このソフト
あきる!
TVパニックへ行く!
これ売ります これください
ハイハイ
はげむ!
楽しい!
また新しいのがほしい!
またあきる!
これ売ります この新作ください
いらっしゃい
またTVパニックへ行く!
やっぱりTVパニックに限るなあ
楽しい!

スタンプを どんどん集めて、うれしさアレコレ!
(お買い上げ1,000円、買い取り500円ごとに1ポイント)

TVパニック ファミかん Fスタンプリ

使わなくなったソフトや、アキてしまったソフトをそのままにしておくのはもったいない。友達どうしで交換するように、キミの要らないソフトを買い取って、欲しい人にできるだけ安く提供する「ファミかん」を、全国スケールでやっているのがTVパニック。もちろんキミの欲しかった新作も揃ってるよ。おこづかいを節約しながら、もっともっとゲームを楽しむ、これがTVパニック流です。割引サービスあり。素敵な景品あり。うれしさの連続でみ～んなパニック!! ファミかんスタンプリ、12月14日スタート!!

12/14 START

ポイント30 1,000円の割引サービス

ポイント20 500円の割引サービス

Wチャンス
毎月毎月抽選で お好きなハードをプレゼント。
締切:毎月月末
(掲載景品については、最終平成4年3月31日消印有効)

コアグラII　メガドライブ　スーパーファミコン

くわしくは、お近くのTVパニックで。

北海道ブロック

北海道室蘭市	●ブックス文栄堂	☎0143-44-3993
北海道苫小牧市	●進藤書店駅前店	☎0144-36-6622
北海道札幌市	●ジャンボシアター南4条店	☎011-563-9490
北海道札幌市	●ダイヤ書房本店	☎011-712-2541
北海道恵庭市	●ダイヤ書房恵み野店	☎0123-36-2110
北海道札幌市	●アメリカンプラザ	☎011-874-0711
北海道札幌市	●ダイヤ書房西店	☎011-665-6223
北海道札幌市	●ダイヤ書房川沿店	☎011-572-2061
北海道名寄市	●学友堂書店	☎01654-2-2510

東北ブロック

宮城県仙台市	●TVパニック将監	☎022-372-3693
宮城県仙台市	●TVパニック中野栄	☎022-258-2930
宮城県仙台市	●ビッグウェーブ	☎022-238-2686
宮城県登米市	●TVパニック佐沼店	☎0220-22-9056
岩手県水沢市	●カルチャーBOX VIB	☎0197-24-2410
岩手県釜石市	●TVパニック釜石店	☎0193-22-2456
宮城県仙台市	●TVパニック南小泉	☎022-282-6246

関東ブロック

東京都新宿区	●プラス・ワン	☎03-3235-6312
東京都豊島区	●ゲームソフト　トック	☎03-3945-3715
東京都三鷹市	●AV ZONE	☎0422-41-6781
東京都町田市	●タワービデオTVパニック鶴川駅前店	☎0427-34-9909
東京都保谷市	●ジスコ保谷	☎0424-23-4561
東京都東久留米市	●ビデオ・ランドソフトピア友&愛滝山店	☎0424-72-4883
東京都足立区	●ウエアハウス綾瀬店	☎03-3629-0576
東京都足立区	●TVパニック竹の塚店	☎03-3860-9514
東京都葛飾区	●スターウォーズ水元店	☎03-5699-4922
東京都葛飾区	●スターウォーズ亀有店	☎03-3629-7692
東京都葛飾区	●TVパニック京成高砂店	☎03-5693-1641
東京都墨田区	●オスカー錦糸町店	☎03-3623-5200
東京都世田谷区	●AVネットワーク梅ケ丘	☎03-5477-4821
東京都世田谷区	●Time25	☎03-5376-2500
神奈川県川崎市	●ムービーセンター川崎店	☎044-276-0722
神奈川県川崎市	●ムービーセンター鋼管通店	☎044-333-5880
神奈川県川崎市	●ニューワールド	☎044-755-6681
神奈川県津久井郡	●AVセルCDレンタル　ラビット	☎0427-84-7718
神奈川県横浜市	●ニューワールド南台店	☎045-303-9277
神奈川県横浜市	●TVパニックハローたまプラーザ店	☎045-902-9977
神奈川県相模原市	●BOOKSアミ	☎0427-47-0234
神奈川県横浜市	●ブックス・キタミ港南台店	☎045-831-3246
神奈川県横須賀市	●TVパニック横須賀大矢部店	☎0468-33-5688
神奈川県横浜市	●ビデオエース	☎045-801-4410
神奈川県横浜市	●シネマクラブ	☎045-562-6014
千葉県船橋市	●サンフィールド	☎0474-65-1778
千葉県流山市	●カプリコーン初石店	☎0471-54-2346
千葉県柏市	●カプリコーン柏店	☎0471-44-4677
埼玉県深谷市	●グリーンブック深谷アップル店	☎0485-74-8525
埼玉県川口市	●TVパニック蕨店	☎0482-65-4323
埼玉県川口市	●ウエアハウス東川口店	☎0482-95-6367
埼玉県草加市	●すばる書店	☎0489-25-9541
埼玉県上尾市	●ムービーセンター上尾	☎048-771-3275
埼玉県浦和市	●ウエアハウス東浦和店	☎048-875-1367
埼玉県上福岡市	●黒田書店本店	☎0492-66-0120
栃木県宇都宮市	●ZERO	☎0286-60-5439
栃木県宇都宮市	●ジャンボシアター宇都宮店	☎0286-59-3166
栃木県塩谷郡	●サンライズ高根沢店	☎0286-75-4795
茨城県土浦市	●TVパニック神立店	☎0298-32-3606
茨城県鹿島郡	●VIDEO SHOP with	☎0479-44-5296
山梨県甲府市	●ブックランド柳正堂	☎0552-41-6151

中部北陸ブロック

新潟県新潟市	●大省堂	☎025-268-6226
新潟県新発田市	●ジグザグ	☎0254-23-1070
新潟県北浦原郡	●ブックハウスあるぷす	☎0250-68-5222
石川県石川郡	●3Qエレキ館金沢本店	☎0762-46-6339
福井県福井市	●TVパニックプレスマンクラブ	☎0776-25-3969
長野県佐久市	●AVネットワーク中込店	☎0267-63-3912
長野県飯田市	●ビデオショップマリオ飯田店	☎0265-22-8225
長野県上伊那郡	●リトルパイン	☎0266-41-3977
静岡県沼津市	●オリエント	☎0559-24-1850
静岡県田方郡	●アサヒビデオ	☎0559-49-3958
静岡県三島市	●ふじ書店	☎0559-87-1234
静岡県富士市	●ブックスタロー	☎0545-64-2567
静岡県富士宮市	●カワセ書店中央店	☎0544-27-3312
静岡県富士市	●カワセ書店鷹岡店	☎0545-71-9592
静岡県掛川市	●カワセ書店和田店	☎05372-4-7372
静岡県静岡市	●BGB新伝馬町店	☎054-271-7948
静岡県静岡市	●BGB桃園店	☎0542-58-6619
静岡県静岡市	●BGBぶーめらん丸子店	☎054-258-5506
静岡県静岡市	●BOOKSひらか	☎054-237-4310
静岡県静岡市	●エースワン	☎054-284-6033
静岡県清水市	●BGB草薙店	☎0543-46-8190
静岡県藤枝市	●エース	☎0546-45-0084
愛知県西春日井郡	●35須ケロ店	☎052-409-4247
愛知県名古屋市	●U.S.A岩塚店	☎052-482-8226
愛知県名古屋市	●U.S.A中川店	☎052-383-7075
愛知県名古屋市	●ビデオセンタートム十一屋店	☎052-383-7753
愛知県名古屋市	●U.S.A木場店	☎052-692-7207
愛知県名古屋市	●ビデオセンタートム当知店	☎052-384-2886
愛知県名古屋市	●ビデオセンターコック茶屋が坂店	☎052-721-6108
愛知県名古屋市	●キャプテン島田店	☎052-803-0562
愛知県知多郡	●しらは書店	☎0562-83-7213
愛知県豊田市	●JOY倶楽部	☎0565-33-3002
愛知県半田市	●おもちゃのキャット半田店	☎0569-22-5080
愛知県一宮市	●キャットアカデミー一宮店	☎0586-46-3551
愛知県豊橋市	●ウェーブ豊橋二川店	☎0532-41-8680
愛知県豊川市	●ファミコンキャット豊川店	☎05338-9-4620
岐阜県岐阜市	●林文堂	☎0582-45-5510
岐阜県大垣市	●本の家静里店	☎0584-92-1751
岐阜県大垣市	●本の家島里店	☎0584-89-6816
岐阜県大垣市	●TVパニック大垣店	☎0584-81-0225
三重県四日市市	●NOAH	☎0593-46-0024
三重県四日市市	●トライ	☎0593-63-2524
三重県四日市市	●M&M	☎0593-53-7829
三重県鈴鹿市	●NOAH住吉店	☎0593-70-0005

近畿ブロック

大阪府岸和田市	●ビデオサザンクロス	☎0724-43-9667
大阪市平野区	●プラスBe加美店	☎ 06-794-0332
大阪府豊中市	●オヤユビピアノ緑地公園店	☎ 06-864-8412
大阪府豊中市	●TVパニック豊中店	☎ 06-858-6192
大阪府池田市	●ファーストニュー池田店	☎0727-52-5248
大阪府吹田市	●プラスBe南千里店	☎ 06-389-0903
大阪府吹田市	●TVパニック南千里店	☎ 06-821-5634
大阪府摂津市	●ファーストプレイス	☎ 06-337-0303
大阪府大東市	●アミューズ四条畷店	☎0720-79-3699
大阪府東大阪市	●プラスBeロード	☎ 06-727-4887
大阪府東大阪市	●プラスBe鴻池店	☎ 06-746-9111
大阪府堺市	●パルネット長尾店	☎0722-59-8629
大阪府堺市	●ボルボ大野芝店	☎0722-36-4141
大阪府和泉市	●アミューズメントドリーマーチェリー	☎0725-46-1346
大阪市東成区	●プラスBe深江橋	☎ 06-971-5111
兵庫県西宮市	●J-WAVE夙川店	☎0798-23-8262
兵庫県多紀郡	●BOOKSリブロ	☎0795-94-0188
兵庫県姫路市	●フェスティバース姫路店	☎0792-24-8486
兵庫県姫路市	●ブックスサンヨー田寺店	☎0792-92-3605
兵庫県宍戸粟郡	●ブックスサンヨー山崎店	☎0790-62-8564
兵庫県明石市	●TVパニック朝霧店	☎078-912-4933
兵庫県三木市	●ブックプラザ三木店	☎07948-3-0191
兵庫県西脇市	●ブックセンターすばる	☎0795-23-0306
兵庫県相生市	●ブックスサンヨー相生店	☎07912-3-1093
兵庫県神戸市	●リブロス兵庫店	☎078-578-2533
兵庫県神戸市	●TVパニック新長田店	☎078-642-0654
兵庫県神戸市	●TVパニック板宿店	☎078-733-2435
兵庫県神戸市	●TVパニック須磨店	☎078-731-7401
兵庫県神戸市	●TVパニック舞子店	☎078-784-4521
兵庫県神戸市	●TVパニック垂水店	☎078-707-4366
兵庫県洲本市	●カルチャーバンクシティオ物部店	☎0799-24-2205
兵庫県三原郡	●カルチャーバンクシティオ三原店	☎0799-42-6390
兵庫県神戸市	●ミュージックファイル岡本店	☎078-453-1801
兵庫県神戸市	●TVパニック深江店	☎078-431-5236
兵庫県尼崎市	●ヒッツ武庫川店	☎ 06-412-6211
兵庫県尼崎市	●プラスBe北塚口店	☎ 06-423-1191
兵庫県尼崎市	●プラスBe南塚口店	☎ 06-426-9127
兵庫県高砂市	●フェスティバース本店	☎0794-32-4115
京都市南区	●ビデオCDレンタル　いのしし堂	☎075-691-8807
奈良県奈良市	●スター21奈良店	☎0742-22-3421
滋賀県伊香郡	●スター	☎0749-85-5233
滋賀県高島郡	●ブックマート今津	☎0740-22-4819

中国ブロック

広島県三原市	●遊友プラザ三原店	☎0848-63-2211

九州ブロック

長崎県佐世保市	●AVSC遊ING京町店	☎0956-23-3907
長崎県佐世保市	●AVSC遊ING大野店	☎0956-40-5161
長崎県長崎市	●AVSC遊ING長崎店	☎0958-25-6766
長崎県長崎市	●AVSC遊ING赤迫店	☎0958-48-6966
長崎県長崎市	●AVSC遊ING城山店	☎0958-61-0202
長崎県大村市	●AVSC遊ING大村店	☎0957-54-1321
熊本県本渡市	●ブックセンターまつした	☎0969-23-5315
鹿児島県鹿児島市	●TVパニック城西店	☎0992-54-8899
鹿児島県鹿児島市	●TVパニック甲南店	☎0992-51-8700
鹿児島県鹿児島市	●TVパニック吉野店	☎0992-43-7722
鹿児島県鹿児島市	●TVパニック護国店	☎0992-24-7722
鹿児島県鹿児島市	●TVパニック谷山店	☎0992-67-7755

(平成3年10月15日現在)

(株)明響社
〒560 大阪府豊中市本町5-5-35

中古ソフト決定版

**中古ソフトは、ともすれば新作ソフト以上の価値を持つことがある。
新作ソフトを買いそびれ、中古で出回るのを待ち、
またプレミアムがつくことも。気軽に売り買いできるため、出回る率は高い。
中古ショップはワンダーランドだ。**

●あまり一般のユーザーには関心のないことかもしれないけれど、たとえば任天堂では自社の商品をあつかっている問屋やオモチャ屋、ファミコンショップなどを対象とした会員制の情報ネットワーク「スーパーマリオクラブ」を発足している。これは毎月、最新のソフトに関する情報などを流通関係者に提供してゆくために作られたもので、通信アダプターとファミコン本体があれば、あとは入会費を払って会員になることで参加できる。もし一般ユーザーに資格が開放されているなら、いろんな場に活用できる。

●アメリカのゲームソフトには、日本で発売されていないオリジナルのゲームソフトがある。日本で取り扱っている店は「ソフマップ」など。人気商品は『バックトゥ・ザ・フューチャーII＆III』『ダーティーハリー』のようなアクションゲーム。ファミコンの場合はカセット挿入口の形状が違うので、カートリッジ交換アダプターが必要。メガドライブの場合は性能がほとんど同じなので、一部のソフトを除いて使用できる。ゲームボーイの場合には性能も外見もまったく同じなので、ソフトの交換ができる。

Super Famicom スーパーファミコン

タイトル	メディア	ジャンル	発売日	元値	売値	買値
ファイナルファンタジーⅣ	ロムカセット	映画	1991年7月19日	8800円	7500円	5500円
機動戦士ガンダムＦ９１	ロムカセット	映画	1991年7月6日	9500円	5800円	4000円
遥かなるオーガスタ	ロムカセット	オヤジ	1991年4月5日	9800円	7200円	5000円
ＢＩＧ　ＲＵＮ	ロムカセット	走り	1991年3月20日	8700円	2680円	1000円
Ｆ－ＺＥＲＯ	バックアップロム	走り	1990年11月21日	7000円	3980円	1900円
ＳＤ・ザ・グレイトバトル	カセット	走り	1990年12月19日	8200円	4380円	1700円
アクトレイザー	バックアップロム	走り	1990年12月16日	8000円	1900円	800円
ウルトラマン	ロムカセット	走り	1991年4月6日	7800円	5780円	2700円
エリア８８	ロムカセット	撃ちまくり	1991年7月26日	8500円	6000円	4200円
ガデュリン	ロムカセット	映画	1991年5月28日	8800円	5500円	3500円
がんばれゴエモン	ロムカセット	走り	1991年7月19日	8800円	6000円	4000円
グラディウス３	ロムカセット	撃ちまくり	1990年12月21日	7800円	5000円	3000円
シムシティ	ロムカセット	箱庭	1991年4月26日	8000円	5500円	4000円
ジャンボ尾崎のホールインワン	ロムカセット	オヤジ	1991年2月23日	8900円	6000円	2500円
スーパーＲタイプ	ロムカセット	撃ちまくり	1991年7月13日	8500円	5800円	4200円
スーパーウルトラベースボール	ロムカセット	映画	1991年7月12日	8800円	4980円	2100円
スーパーテニス	ロムカセット	走り	1991年8月30日	7800円	5500円	3800円
スーパープロフェッショナルベースボール	ロムカセット	走り	1991年5月17日	8700円	5380円	2100円
スーパーマリオワールド	ロムカセット	走り	1990年11月21日	8000円	5500円	4000円
ダライアスＴＷＩＮ	ロムカセット	撃ちまくり	1991年3月29日	8500円	5000円	3500円
ドラッケン	ロムカセット	映画	1991年5月24日	8500円	3980円	1200円
ハイパーゾーン	ロムカセット	撃ちまくり	1991年8月31日	8500円	6000円	4000円
バトルドッジボール	ロムカセット	走り	1991年7月20日	9600円	6500円	4200円
ファイナルファイト	ロムカセット	走り	1991年12月21日	8500円	5800円	3800円
ポピュラス	バックアップロム	箱庭	1990年12月16日	8800円	3500円	2000円
ボンバザル	ロムカセット	ハマリ	1990年12月1日	6500円	3000円	1500円
初段　森田将棋	ロムカセット	オヤジ	1991年8月23日	8800円	4500円	4000円

Famicom ファミコン

タイトル	メディア	ジャンル	発売日	元値	売値	買値
アフターバーナー	ロムカセット	撃ちまくり	1989年3月30日	6200円	3200円	2200円
イースII	バックアップロム	映画	1990年5月25日	7500円	4800円	2100円
囲碁指南	ディスクカード	オヤジ	1989年7月14日	5800円	4000円	2400円
ウィザードリィ	バックアップロム	ハマリ	1989年12月22日	5800円	3500円	2100円
オセロ	ディスクカード	ハマリ	1986年10月13日	2980円	3500円	2800円
がんばれゴエモン2	ロムカセット	走り	1989年1月4日	5500円	2500円	1800円
ぎゅわんぶらあ自己中心派	ロムカセット	オヤジ	1989年8月4日	5900円	3600円	3000円
ゴルフグランドスラム	ロムカセット	オヤジ	1991年1月31日	9700円	5800円	3600円
サンサラナーガ	ロムカセット	映画	1990年3月23日	7500円	4600円	3200円
ジャンボ尾崎のホールインワン	バックアップロム	オヤジ	1988年2月1日	5600円	3500円	2500円
スーパースタープロレス	ロムカセット	パーティ	1989年12月9日	5900円	3200円	2500円
ダウンタウン熱血行進曲	ロムカセット	走り	1990年10月12日	6200円	3500円	2700円
ダウンタウン熱血物語	ロムカセット	走り	1989年4月25日	5900円	3500円	2600円
鉄道王	ロムカセット	パーティ	1987年12月12日	4900円	3200円	2500円
デュアルファイター	ロムカセット	撃ちまくり	1989年12月15日	6900円	3000円	2800円
ドラゴンクエスト	ロムカセット	映画	1986年5月27日	5500円	2800円	2000円
信長の野望　戦国英雄伝	バックアップロム	箱庭	1990年2月3日	11800円	6800円	4800円
爆笑人生劇場	ロムカセット	パーティ	1989年3月17日	5900円	3200円	2800円
爆笑人生劇場2	ロムカセット	パーティ	1991年3月22日	5900円	3600円	2400円
パックマン	ロムカセット	ハマリ	1984年11月2日	4500円	3000円	1800円
バトルフリート	バックアップロム	箱庭	1990年6月22日	5900円	3200円	2400円
パロディウスだ！	ロムカセット	撃ちまくり	1990年11月30日	5800円	2800円	2000円
ファイナルファンタジー	バックアップロム	映画	1987年12月18日	5900円	3000円	2500円
ファイナルファンタジーII	バックアップロム	映画	1988年12月17日	6500円	3200円	2500円
ファイナルファンタジーIII	バックアップロム	映画	1990年4月27日	8400円	2100円	2000円
ファミスタ´９１	ロムカセット	ハマリ	1990年12月21日	4900円	2800円	1500円
ファミリーサーキット９１	バックアップロム	ハマリ	1991年7月19日	7800円	4200円	3200円
フリートコマンダー	ロムカセット	箱庭	1988年3月29日	5500円	3500円	2500円
北斗の拳　4	バックアップロム	映画	1991年3月29日	6500円	3000円	1500円
ボンバーマン　2	ロムカセット	パーティ	1991年6月28日	5800円	4000円	2100円
マイトアンドマジック	バックアップロム	映画	1990年7月31日	8500円	3500円	2700円
メタルマックス	バックアップロム	映画	1991年5月24日	7800円	4500円	3200円
役満天国	バックアップロム	オヤジ	1991年6月28日	6500円	3800円	2000円
ランペルール	バックアップロム	箱庭	1991年5月23日	11800円	7000円	4000円
ドラゴンボールZ	ロムカセット	映画	1990年10月27日	7800円	2180円	800円
ドラゴンボールZ２	バックアップロム	映画	1991年8月10日	8200円	4980円	2400円
三國志　II	バックアップロム	箱庭	1990年11月2日	11800円	8880円	3600円
桃太郎伝説	ロムカセット	映画	1987年10月26日	5800円	1780円	600円
桃太郎電鉄	ロムカセット	パーティ	1988年12月2日	5800円	3180円	1600円
ドラえもんギガゾンビ	ロムカセット	映画	1990年9月14日	6800円	3980円	1900円
まじかる★タルるートくん	ロムカセット	走り	1991年3月21日	5800円	4180円	2500円
水滸伝　天命の誓い	バックアップロム	箱庭	1990年6月29日	11800円	4980円	1800円
ぼくドラキュラくん	ロムカセット	走り	1990年10月19日	5800円	3980円	1900円

●メガドライブの場合は、アメリカではジェネシスという名前で発売されていて、ゲームソフトは当初日本でも互換性があった。しかし、現在その互換性は薄れている。理由は、セガが海外ソフトと国内ソフトの市場の混乱を避けるためにメガドライブ本体にプロテクトをほどこしたため。その結果、90年以降発売されたメガドライブで海外ソフトを使用する場合には、『ブドウカン』『ザニーゴルフ』『ポピュラス』などの一部の輸入ソフトは作動しないことがある。買うときには、店員に質問をしてみたほうがいいだろう。

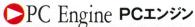
●発売本数の少なかったソフトは、中古ショップへ流れる数も自然と限られてしまうため、希少価値がつき、値が高くなる。ほかにも出荷本数に関係なく価格が上がるソフトがある。

それは長いあいだ人気の続いているもの、つまり何度も遊べるソフトなのだ。例えば、『オセロ』や『将棋』といったストーリーに左右されないゲーム性を持ったもので、購入するお客も高年齢層が多く、いったん購入すればなかなか手放すこともない。そういった商品は中古ショップではいつも人気商品であり、品薄状態なのだ。

●ほかにも発売本数に関係なく売れるソフトがある。それは、続編が発売されることにより人気が再燃したソフトだ。ストーリーが重要になる作品の場合には前作をふりかえって内容を再確認するというためだが、それとは逆に、続編が発売されることで人気がなくなり値段の下がるソフトもある。

それは野球ゲームなどのスポーツゲーム。たしかに古いデータのままのゲームでは、ゲームの出来がよかったとしても人気がなくなる。こうしたゲームはまず現在のデータがなによりも重要なのだ。

●香港や台湾などでは著作権に対する取り締まりがない。それを利用して、御当地ではコピーを自由にとることができる。たとえばPCエンジンのデータの読みとり部分と、ファミコンの本体が接続されているという奇想天外な製品などがある。これはPCエンジンのデータを、ファミコン用のディスクにセーブするために考えだされた方法なのだ。
　他にもROMのみで発売されているはずの『ドラゴンクエストII』といった有名ソフトが、当地では二枚組みディスクとして売られていたりすることもある。また、ハード関係の方もニセコピー商品が出まわっている。たとえば、一見スーパーファミコンでありながらじつは外見だけのニセモノで、中身はファミコンなんていう代物もある。ほかにも、香港版のメガドライブやPCエンジンに見えながら中身はファミコンのコピー基盤が入っているというもの、あるいは外見だけの、機能しない付属部分が取り付けられているものもある。購入して比較してみるのも面白いかもしれない。

●家庭用ゲームマシンはゲームをする機能だけではない、オンラインを使っていろいろと通信できるネットワークもある。
　たとえば前記した「スーパーマリオクラブ」もそのひとつだけれど、野村証券では、株の情報を調べたり株式売買などの、ファミコントレーディングシステム　をおこなっている。
　ほかにも車両情報センターが、競輪の車券を在宅投票できるネットワークを、酒類の問屋である大岡星村がお酒の種類や価格、特徴、保存方法などに関する情報などを手がけている。また、メガドライブによるホームバンキングシステムなどもあるのだ。これはメガドライブを通じて、銀行預金や口座引き落としなどができるという便利なもの。
　共同VANと日刊スポーツ・データ・サプライでは野球VANをおこなっている。これは試合の途中経過や野球に関するクイズやイベントなど、リアルタイムな野球情報が見れるわけだ。
　ただし、これをファミコンで利用する場合には、マイクロコア製の通信アダプタが必要になってくるので注意。

タイトル	メディア	ジャンル	発売日	元値	売値	買値
R－TYPE　II	Huカード	撃ちまくり	1988年3月25日	4900円	2800円	1500円
F1サーカス91	Huカード	走り	1991年7月12日	6900円	4200円	3200円
F1ドリーム	Huカード	走り	1989年8月25日	5400円	4000円	3200円
改造町人シュビビマン　2	Huカード	走り	1989年3月18日	5200円	3500円	2400円
コズミックファンタジー2	Huカード	映画	1990年4月5日	6780円	4500円	2100円
コブラ2	CDロムロム	映画	1991年6月7日	6500円	3000円	2400円
コラムス	Huカード	ハマリ	1991年3月29日	6400円	3500円	2400円
スーパー桃太郎電鉄	Huカード	パーティ	1989年9月15日	5800円	4000円	2800円
精霊戦士スプリガン	CDロムロム	撃ちまくり	1991年7月12日	6500円	4000円	2800円
ゼロヨンチャンプ	Huカード	走り	1991年3月8日	6900円	4500円	3200円
パチ夫くん　幻の伝説	CDロムロム	オヤジ	1991年4月19日	12800円	6000円	3800円
ファイティングストリート	CDロムロム	走り	1988年12月4日	5980円	4000円	2800円
ボンバーマン	Huカード	パーティ	1990年12月7日	5300円	3800円	2400円
モトローダー2	Huカード	走り	1991年3月29日	6500円	4000円	3000円
ワルキューレの伝説	Huカード	映画	1990年8月9日	6800円	2000円	1000円
サイバーナイト	Huカード	映画	1990年10月12日	6800円	3980円	1500円
熱血高校ドッヂボール部	Huカード	走り	1990年3月30日	5900円	3980円	2100円
PC原人	Huカード	走り	1989年12月15日	5800円	2180円	1000円
PC原人2	Huカード	走り	1991年7月19日	5800円	3580円	1800円
エアロブラスターズ	Huカード	撃ちまくり	1990年11月2日	6500円	3180円	1300円
将棋　初段一直線	Huカード	オヤジ	1990年8月10日	6700円	4780円	2400円
上海	Huカード	ハマリ	1987年10月30日	4500円	2480円	1200円
大地くんクライシス	Huカード	箱庭	1989年11月22日	6400円	2380円	900円
イメージファイト	Huカード	撃ちまくり	1990年7月27日	7000円	2480円	900円
ネクタリス	Huカード	箱庭	1989年2月9日	5800円	2480円	800円
源平討魔伝	Huカード	走り	1990年3月16日	6800円	1780円	700円
チャンピオンレスラー	Huカード	走り	1990年12月14日	6600円	2980円	1300円
アウトラン	Huカード	走り	1990年12月21日	7200円	3380円	1200円
ファイヤープロレス	Huカード	走り	1989年6月22日	6300円	3550円	1400円
ファイナルラップツイン	Huカード	走り	1989年7月7日	6200円	3580円	1500円
超絶倫人ベラボーマン	Huカード	走り	1990年7月13日	6800円	2980円	1200円
ナグザットスタジアム	Huカード	走り	1990年10月26日	6800円	2980円	1200円
桃太郎活劇	Huカード	走り	1990年9月21日	6500円	2480円	500円
桃太郎伝説II	Huカード	映画	1990年12月22日	7200円	2180円	500円
スーパー桃太郎電鉄	Huカード	パーティ	1989年9月15日	5800円	4280円	2500円
ファイナルブラスター	Huカード	撃ちまくり	1990年9月28日	6800円	2480円	700円
フォーメーションサッカー	Huカード	走り	1990年4月27日	5500円	3980円	2400円
タイトーチェイスH，Q	Huカード	走り	1990年1月26日	6500円	2480円	800円
パワーリーグ　III	Huカード	パーティ	1990年8月10日	5800円	1980円	600円
プロテニスワールドコート	Huカード	パーティ	1988年8月11日	4900円	2780円	1100円
究極タイガー	Huカード	撃ちまくり	1989年3月31日	5500円	2380円	900円
最後の忍者	Huカード	走り	1990年7月6日	7000円	2380円	800円
ウイニングショット	Huカード	走り	1989年3月3日	5500円	1480円	500円

MEGA Drive メガドライブ

タイトル	メディア	ジャンル	発売日	元値	売値	買値
アイラブ！ミッキーマウス	ロムカセット	走り	1990年11月21日	4800円	3000円	2400円
アークスオデッセイ	ロムカセット	映画	1991年6月14日	8500円	4500円	3500円
アウトラン	ロムカセット	走り	1991年8月7日	8700円	3200円	3200円
アドバンスト大戦略	バックアップロム	箱庭	1991年6月21日	8700円	6380円	3300円
アフターバーナーII	ロムカセット	撃ちまくり	1990年3月20日	6900円	3980円	1600円
エイリアンストーム	ロムカセット	映画	1991年6月28日	6000円	3200円	2800円
リングサイドエンジェル	ロムカセット	走り	1990年12月12日	6800円	2800円	2000円
球界道中記	ロムカセット	走り	1991年7月12日	6000円	3200円	3000円
孔雀王2	ロムカセット	走り	1989年11月25日	6000円	1940円	500円
クラックス	ロムカセット	ハマリ	1990年9月7日	4900円	1380円	400円
ゲイングランド	ロムカセット	走り	1991年1月13日	6000円	4000円	2700円
ゴールデンアックス	ロムカセット	映画	1989年12月23日	6000円	2580円	1300円
コラムス	ロムカセット	ハマリ	1990年6月30日	5500円	3380円	1400円
三國志　乱世の英雄たち	バックアップロム	箱庭	1991年4月26日	8700円	4000円	2500円
サンダーフォースIII	ロムカセット	撃ちまくり	1990年6月8日	6800円	3480円	1500円
ジョーモンタナのフットボール	ロムカセット	走り	1991年3月1日	6000円	3500円	2100円
ジュエルマスター	ロムカセット	走り	1991年8月30日	6000円	3500円	2800円
シャイニング＆ザ・ダクネス	バックアップロム	映画	1991年3月29日	8700円	3180円	1600円
シャドーダンサー	ロムカセット	走り	1990年12月1日	6000円	1980円	400円
雀偵物語	ロムカセット	オヤジ	1991年3月29日	8400円	3500円	2100円
スーパー大戦略	バックアップロム	箱庭	1989年4月29日	6800円	3500円	1500円
スーパーモナコＧＰ	ロムカセット	走り	1990年8月9日	6000円	3500円	2500円
スーパーバレーボール	ロムカセット	走り	1991年2月1日	5800円	3500円	2400円
ストライダー飛龍	ロムカセット	走り	1990年9月29日	7000円	1480円	400円
ストリートスマート	ロムカセット	走り	1991年7月19日	6800円	4200円	3000円
スペースハリアーII	ロムカセット	走り	1988年10月29日	5800円	980円	300円
ゼロウイング	ロムカセット	撃ちまくり	1991年5月31日	8000円	3800円	2800円
戦場の狼2	ロムカセット	撃ちまくり	1991年8月30日	7000円	4200円	3200円
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ロムカセット	走り	1991年7月26日	6000円	3800円	2800円
大旋風	ロムカセット	撃ちまくり	1990年6月23日	6000円	1680円	600円
大魔界村	ロムカセット	走り	1989年8月3日	6800円	1980円	1000円
ディノランド	ロムカセット	ハマリ	1991年8月2日	6800円	3800円	2400円
ハードドライビン	ロムカセット	走り	1990年12月21日	5900円	3200円	2100円
バハムート戦記	バックアップロム	箱庭	1991年3月8日	6800円	3680円	1900円
ファーステスト・ワン	バックアップロム	走り	1991年6月28日	7500円	4500円	3000円
ファンタシースターII	バックアップロム	映画	1989年3月12日	8800円	2000円	1000円
ベアナックル	ロムカセット	走り	1991年7月19日	6000円	3800円	3200円
ボナンザブラザーズ	ロムカセット	映画	1991年5月17日	6000円	3300円	2400円
マスターオブモンスターズ	バックアップロム	箱庭	1991年7月26日	7800円	4800円	3500円
雷電伝説	ロムカセット	撃ちまくり	1991年7月6日	8800円	5000円	3800円
レッスルボール	ロムカセット	走り	1991年2月8日	5800円	4500円	3800円
レッスルウォー	ロムカセット	走り	1991年6月28日	6000円	3200円	2400円
ワールドカップサッカー	ロムカセット	走り	1989年7月29日	5500円	4000円	2400円

●専用のコントローラーが付属しているソフトの場合、中古ショップに買い取ってもらうときにも、それらのコントローラーがついているのが条件になっている。

例えば任天堂の「井出洋介名人の実践麻雀」や、ココナッツジャパンの「パチ夫君幻の伝説」などがそう。それらのコントローラーは、パチンコ台のハンドルの形状をしているなどの凝りようで、ゲームは付属のコントローラーを使うことによって遊べるようになっている。そんなソフトを探してみるのも、けっこう面白いのではないだろうか。

●ハード本体に関しても、さまざまなオプション的要素をもったパーツが発売されている。例えば、パーティルーム２１というソフトメーカーでは６人同時に早押し競争のできるコントローラー、パーティータップを発売している。これはクイズゲームに対応できるもので、ほかにもパックスから発売されていたパワーグローブ、バンダイのファミリートレーナーなどがある。これらは遊び心を存分に刺激してくれる。やっぱりゲームに合った道具があるだけでも、のめりこみ度も変わってくるものだ。

●全国のデパートにコーナーとして設立されている任天堂エンターテイメント、あるいはオモチャ屋などの一般店舗では、ディスクシステム用のファミコンの書き替えをおこなっている。

もう遊びあきてしまったディスクを書き替え用に店へもってゆくと、ファミコンのディスクを遊びたいゲームに書き替えてくれるわけだ。書き替えはだいたい５００円から始めていて、その場で説明書も買うこともできるし、製品名のシールも貼りつけてくれる。

●品物を安くあつかうのは、ディスカウントショップばかりではない。たとえば日本トイザらスという会社がある。トイザらスというのはアメリカで設立され、アメリカを中心にしてヨーロッパやアジアに店舗をひろげた子供用品全般をあつかう企業の名称である。その商法は、紙オムツ、粉ミルクなどのベビー用品からおもちゃ、服などの子供用品全般を、問屋を通さずにメーカーと直接取り引きして仕入れることにより、他の店よりもはるかに安く販売するといったものである。

大型スーパーのような広い売り場面積にあらゆる商品を揃えて、お客の選んだ商品を、レジで伝票を見ながら精算するというスーパーマーケット式の機能的なシステムをとりいれている。しかし、メーカーから直接卸すという方法はあくまで希望であって、メーカー側との調整によって変更をしていく方針らしい。だが、ソフトを安く購入できる店が増えるのは、喜ばしいかぎりなので、是非実現して欲しいものだ。

●日本トイザらスは、アメリカのトイザらス・インク社と日本マクドナルド社が提携して設立された。

郊外に大型店舗と駐車場、そしてマクドナルドが同じ敷地内にできる計画で、これから予定する１１店のうち、７店はそうした形式になるとのこと。その第一号店は茨城県稲敷郡に、年内に開店する予定になっている。

メーカー側としては、任天堂が「任天堂エンターティメント」を出店する予定もあるらしい。他に、どんなメーカーが参入するのかまだ未定だが、メーカー専門の販売スペースが実現しないとしても、ファミコンのソフトやハード関係をとりあつかうことは確実だ。開店すれば、休日には車を使って子供連れの家族が買い物をしにいくといった、アメリカ式の子供用品専門の大型スーパーマーケットができることになる。

子供用品などに混じってファミコンなどの商品が、子供たちの多様な欲求にどのようにこたえていくのか興味のあるところだ。トイザらスの名前が目立つようになるのも、それほど先ではないだろう。

GAME Boy ゲームボーイ

タイトル	メディア	ジャンル	発売日	元値	売値	買値
アレサ	１人用	映画	1990年11月16日	3500円	2180円	1000円
エレベーターアクション	１人用	走り	1991年8月9日	3400円	1800円	1500円
オセロ	対戦	ハマリ	1990年2月8日	2980円	1600円	1200円
聖剣伝説－ＦＦ外伝	１人用	映画	1991年6月28日	4800円	3000円	1800円
大戦略	対戦	箱庭	1991年6月12日	4800円	2500円	1500円
テトリス	対戦	ハマリ	1989年6月14日	2600円	1800円	1000円
ドクターマリオ	対戦	ハマリ	1989年10月27日	3300円	1500円	1000円
ロックマンワールド	１人用	走り	1991年7月26日	3500円	2000円	1200円
マリオランド	１人用	走り	1989年4月21日	2600円	1270円	500円
ドラキュラ伝説２	１人用	走り	1991年7月12日	3800円	1980円	900円
ＳＤガンダム外伝	１人用	映画	1990年10月26日	3800円	1780円	500円
ＳＤガンダムＧＡＲＭＳ	１人用	箱庭	1991年5月18日	3500円	1480円	500円
クォース	対戦	ハマリ	1990年3月16日	3300円	1280円	400円
スーパーチャイニーズ	１人用	走り	1990年4月20日	3300円	1480円	600円
Ｓａ・Ｇａ　２	１人用	映画	1990年12月14日	4800円	1500円	500円
サッカーボーイ	対戦	走り	1990年4月27日	2980円	1580円	600円
熱血硬派くにおくん	対戦	走り	1990年12月7日	3500円	1480円	600円
熱血高校ワールドサッカー	対戦	走り	1991年4月26日	3500円	1780円	700円
スーパー桃太郎電鉄	対戦	パーティ	1990年3月8日	4500円	2780円	1200円
ゲームボーイウォーズ	１人用	箱庭	1991年5月21日	3500円	2480円	1200円
鬼忍降魔録　ＯＮＩ	１人用	映画	1990年12月8日	3800円	2280円	1100円
コントラ	１人用	撃ちまくり	1991年1月8日	3500円	2180円	700円
ネメシス	１人用	撃ちまくり	1990年2月23日	3500円	1380円	500円
ネメシス２	１人用	撃ちまくり	1991年8月9日	3800円	1980円	1000円
ジャングルウォーズ	１人用	映画	1991年6月21日	4800円	1570円	800円
飛龍の拳外伝	対戦	走り	1990年12月22日	3500円	1580円	600円
パロディウスだ！	１人用	撃ちまくり	1991年4月5日	3800円	1570円	800円
魁!!　男塾　冥鳳城決戦	対戦	走り	1990年8月4日	3500円	1280円	400円
SELECTION　選ばれし者	１人用	映画	1989年12月28日	3090円	1280円	400円
ボクシング	対戦	走り	1990年5月18日	3000円	1280円	400円
Ｆ１レース	対戦	走り	1990年11月9日	2600円	1380円	400円
ダブルドラゴン	対戦	走り	1990年7月20日	3500円	1480円	300円
ネイビーブルー	対戦	箱庭	1989年12月22日	3400円	980円	300円

●話題の作品から、隠れた名作、カルトゲームまで

ゲームボーイからスーパーファミコンまでの中古ソフト価格を新旧交えて紹介してみた。自分がソフトの売買をするときの参考にして欲しい。価格はお店によって違うので、実際の値段はチラシを見たり、直接お店に行って確かめてみよう。それと、中古ソフトを買うときのアドバイスを一つ。情報が少ないソフトは店員に聞くか、思い切ってフィーリングで選んでしまうといい。意外に自分の趣味に合うゲームが手に入ることがある。確かな内容を知ってから買いたい人は120ページからのゲームカタログを参考にどうぞ。

ゲーム業界パーフェクトカタログ

わずか10年で2兆円産業にまで成長し、子供たちの就きたい職業種ナンバーワンを飾るゲーム業界。プレイするだけでなく、業界背景を探ってみるのもおもしろい。なにしろ、日本が生み出して世界に広めた、唯一の文化産業なのだから！

●渡辺浩弐
Text by KOZY WATANABE

さて、ゲーム業界は非常に奇妙だ。奇妙なものはムシしてればいいようなものだが、それができない程の大きさとパワーを一瞬にして持ってしまったのもこの業界の特徴である。なにしろほんの10年ちょい前まで、この業界の規模は限りなく「ゼロ」に近かったのである。それがあっというまに2兆円産業にまで成長してしまったのだ。

TVゲームは、ある日突然発見された金鉱に例えられる。ゲーム業界は、文字通り一獲千金を夢見て殺到した人々によって砂漠のど真ん中に突如として出現した、開拓時代のアメリカ西部の町のようだ。ゲーム業界のゴールド・ラッシュが終わったとき、この町は…ロサンゼルスの様に…大都市としてまだまだ発展し続けるか、あるいはいつかゴーストタウンのようにさびれ果ててしまうのか。

現在、業界を構成する大手メーカーは以下の様に大別できるだろう。『ゲーセン系』（ナムコ、セガなど）『パソコン系』（ハドソン、エニックスなど）『オモチャ屋系』（任天堂、バンダイなど）そして他業種からの『流入系』（ポニーキャニオン、東映など）…4種類である。

そして、そこで働いている人達も『オタッキー系』（パソコン系、ゲーセン系、ファミコン系）、『ザセツ系』（アニメ系、映像系）『野望系』（デューダ系、新卒系）…といった具合に多種多様な特徴を持っている。

この業界はまた口の悪いヤカラからは「ヤクザとオタクがうごめく不思議な世界」とも呼ばれたりする。役員はみんなミョーに首が太くて目が据わったおじさんたち、新入社員はみんな一流大学卒…そんな風景も見られる。ゲームの世界が今一つとらえどころがない印象があるのも、こういった状況が原因だったりする。

この不可思議な状況をウォッチングしちゃおうというのがこの章のテーマだ。もしキミが将来、ゲーム業界で一旗あげようという志をもってる若者なら、あるいは世の中のおいしい部分をしっかり知りたいバリバリ・ビジネスマンだったら…必読のページである。ここでもう一つ付け加えておきたいのは、ゲームというのは、歴史上はじめて、このニッポンから世界に広がった文化産業であることだ。この業界にうごめいているエネルギーを体感することで、「何か」大切なことが見えるかもしれない…。

ゲーム業界人間図鑑

一つのゲームがつくられるまで、色々な人の知恵と創造力が絞られている。それぞれの役割、チョットのぞいてみたい。

構成・文●渡辺浩武

【インカマー】
新作のアーケード・ゲームマシンを正式な発表日時に先駆けて、試験的にゲームセンターに置いてみることがある。これを「ロケテスト」という。さて、このロケテスト時の回転数データは全国のゲームセンターの知るところとなり、各店舗の仕入台数決定に大きく影響する。つまりこの際の限られたマシンの収益（インカム）が、新作ゲームの売り上げを決めてしまうのだ。よって、ここに会社から差し向けられた「インカマー」が通いつめて、必死でコインを投入し続ける…というほほえましい光景が繰り広げられることになる。

【エディター】
編集者。ゲーム雑誌の編集者の特徴は1・仕事が早い（ギリギリに届く新作ソフトで記事をでっちあげなくてはならない）2・クソゲーに対する憎しみが人一倍強い（普通の人はクソゲーだと思ったら叩き捨てるが編集者はそれと悪戦苦闘してページを作らなくてはならない）3・結構安易（結局のところ、ヒット作品の情報さえのせといて、後はゲーマーにプレイさせた画面写真を並べておけばウン十万部売れちゃう…時代の感覚が抜け切れない）

【エイギョー】
営業。ゲームメーカーの営業社員の究極の目的は、トンヤ様（右頁参照）にいかにゲームを押し込むかにかかっている。一方でゲーム誌のエディターにもいい記事を書いてもらわなきゃいけないし…日夜酒と女と領収書と格闘することになる。まあ昭和30年代の高度成長期に出現した「宴会課長」と同じようなもんで気楽なもんだ…という人もいるがそれは大きなカン違い。

●これが芸マーとして有名なインドマンだ。

【カバンヤ】
ゲーム業界の裏流通シンジケートを象徴する職業。新作のゲームを発売当日に1本ずつ買い、それを黒いカバンに詰めて香港もしくは台湾に渡る。そこには…

【ゲーマー】
一昔前はゲーム少年たちの憧れの的の職業だったゲーム攻略専門家。収入はいいが体力勝負の仕事であることは、25才以上まで現役を続けられるゲーマーがほとんどいないという事実からも明らかだ。ちなみに「ファミリーコンピューターマガジン」誌のゲーマー認定試験は『グラディウスII』をノーミスでクリアすること、らしい。

（類）→ゲームアナライザー（ゲーマーは自分のことをゲーマーと名乗らずにこういう）

（類）→デモンストレーター（メーカー側のゲーマー。時には正体を隠してゲーセンに現れ、あまりにも難解でマニアですら見放しかけたゲームの攻略方法を意図的にバラしてみせたりすることもある）

（類）→芸マー（インドマン、ミスターXのようにイロもののゲーマー）

（類）→名人（かつて一世を風靡したが…）

【グラフィックデザイナー】
ゲーム業界のビジュアル・クリエーターは徹底的に人材が不足しており、CG業界やアニメ業界からの引き抜き、青田買いが激しい。

（類）→キャラクターデザイナー（ゲームのキャラクター図案専門のデザイナー。ファンタジーに対するウンチクが深いことが絶対不可欠）

（類）→ドッター（ビジュアルをゲーム画面上のドット絵に落としていくことが専門の職）

【ゲームデザイナー】
ゲームの原案を作り、プログラマーに指示をする。つまりゲーム製作上の中心となる人物。「ゲーマー」に代わって子供達の将来の希望職業ナンバー1になった花形職種。プログラマーと違ってベンキョーしなくてもなれそー、なところが人気の秘密か。

（類）→シナリオライター（ゲームデザインの中でストーリーや会話をメインに書く）

（類）→プランナー（ゲームの最初の原案を考える…ゲームデザイナーよりももっとラクそうだから希望職種赤マル急上昇中）

【ゲームライター】
映画や音楽の世界と違ってゲームの世界には「評論」メディアはまだ成立していない。ゲーム誌は「紹介」「攻略」しかやっていないのだ。だからゲームライターというのは、ゲームのヘタなゲーマーが自己防御のために使う自称である。（わかるかな？）

●ゲーム雑誌や、攻略本は山ほどあるが…

【コーホー】
広報。メーカーの、ゲームソフト宣伝部員。クソゲーをいかにも楽しそ

うに、問屋様やエディターの前でプレイしてみせなくてはならない。

【サウンドクリエイター】
ゲームミュージックや、ゲーム中の効果音を作る人。ゲームマシンの制限の中でのクリエイティヴになるため、かつてはミュージシャンにとっては面白くない仕事だとされていたが、「制限があるからこそ面白い」という、すぎやまこういち氏の一言によって一挙にこれも花形職業になった。鈴木慶一氏、坂本龍一氏、関口和之氏など一流ミュージシャン達の戦略的な参入も目立つ。

【ジジョウツウ】
事情通。ゲーム業界の裏事情にやたら詳しい。表向きはライターやコメンテイターとして活動しているが、本業はハードメーカー、ソフトメーカー、流通業者の間を巧みに暗躍するロビイストであり、コーディネーターだったりする。大手問屋の知恵袋として、仕入れ本数を決めるアドバイスをしてたりもするから、メーカーも無視できなかったりするイヤな存在。

●名前は出せないがこの世界No.1の事情通

【ジョブ・ホッパー】
ゲーム製作は非常にスパンの長い（1本作るのに1～3年かかる）仕事であるから、いきおい開発セクションは超極秘主義となる。逆に言えば、他社の開発にいたスタッフはノドから手が出るほど欲しい人材となる。…ゲーム会社を辞める場合、普通「向こう×年間は同業他社で働かない」という誓約書を書かされるのだが、これは法律上は無効なものが多いから、ベラボーな契約金を狙って会社間を転々とするゲーム開発者もいる。

この業界、自称「かつて『××』（超有名ゲーム）を作りました」ゲームデザイナーが異常に多い。本当はその製作現場で使いっぱしりやってただけだったりするのだが。

【スカウト】
2種類。ゲーセンを回るゲーマー・スカウトと、そして他社のゲーム作家を引き抜こうとするヘッド・ハンター。

【スパイ】
ヤバいからあんまり詳しくは書けないのだが、最近は微小電磁波をキャッチすることで、コンピュータの画面上に流れるプログラムをその建物の外からでも盗み取れるとか…業界の皆さん、くれぐれも注意して下さい。

●今日もどこかで暗躍しているのだろうか?

【デバッガー】
デバガメのことではない。ゲーム制作過程で、もっとも重要でもっとも不健康な仕事「デバッグ」（＝仕上がり直前のプログラムのミスを探すこと）を担当する。

転じて、他人のアラさがしをする人のことを業界ではこう呼んだりする。

【ドウジョウヤブリ】
「インカマー」の項で解説した「ロケテスト」は、ゲームメーカーにとってはその新作ゲームの難しさ（難易度）を調整するのにいい機会である。ロケに出したその日にエンディングまで出されたりすると、正式な商品バージョンは難易度を上げたりする。これを逆手にとって、スゴウデのゲーマーを差し向けて他社がロケテスト中のゲームをいかにもカンタンそうに、スイスイと攻略してしまうことを道場破り、という。これによって難易度調整に失敗、超ムズのクソゲーにさせてしまうことをもくろんでいるわけだ。

【トノサマ】
問屋様。ゲーム業界の頂点にいるといっても過言ではない存在。ゲームソフトの売り上げはこの人たちの「じゃあこのゲームはウン万本仕入れましょ」の一言で決まってしまうのだ。

【ハガキヤ】
問屋様が仕入本数を決めるのに、ファミコン雑誌の読者人気チャート・コーナーを参考にしているという説がある。某ゲームメーカーは専門のバイトを雇って日夜、ゲーム雑誌宛に自社のゲーム名を書いたハガキを発送し続けているとか。

【バッタヤ】
新作ソフトが3日もたたずに半額、3分の1…と値崩れするのもゲーム業界ならではの現象である。「××社の新作、××がどこそこの問屋に大量に在庫！」といった情報を聞き付けてすばやく動き、タダ同然で買い叩いたソフトをディスカウント店や中古ソフト店に売り捌くナゾのブローカー集団が存在するのだ。

【プログラマー】
カッコよくてヒサンな仕事である。

映画監督や小説家のタイプで作品を楽しむように、ゲームにも性格がある

ゲームメーカーカタログ

常にアミューズメントの最前線にいるゲームメーカー。その中から42社を抜き出して紹介する。各社のいろんな部分が見えてくるはず。一番下段の数字は『ゲームカタログ』（P124～167）の番号と対応している。（メーカーリストのデータ、数字はすべて91年10月現在のもの。売上高は、「注」がなければ91年度のもの）

株式会社 SNK

大阪に本社を持つSNK（新日本企画）はゲーム業界では、もともとアーケードマシンを制作しており、固定ファンの多い中堅メーカーである。プレイ中に歌が流れる『サイコソルジャー』など、ソフト、ハードとも高いクオリティを誇り、ファンも多い。

家庭用ゲーム機にはファミリーコンピューターの『ASO』から参入。以後もアーケードゲームを発表、ファミコンに移植というスタンスで良作を発表しつづけている。

また、『ネオ・ジオ』という家庭用とアーケード両対応の新しいゲームマシンを開発、発表。それを利用したソフトの開発も行なっており、ゲームセンターのデータを家に持ち帰れたり、ソフトをビデオレンタル店で貸し出すなど、ユニークな思想のハード展開は世界中で高い評価を受けている。

代表作は『アテナ』『マジシャンロード』『ライディングヒーロー』『ベースボールスター　めざせ三冠王』『グレートタンク』などがある。

■〒564 大阪府吹田市豊津町18-8／Tel 06-338-7007
■1978年設立■従業員数360名
■代表者名　川崎英吉
■資本金8800万円■売上高120億円

039

株式会社 アスキー

もとはコンピュータ雑誌の出版社であるが、その活動は非常に幅広い。代表的なものとして、MSXの企画、システム設計や、『ウィザードリィ』などの移植、アスキームックの刊行、パソコンソフトの開発などである。ファミコンソフトにおいては『オホーツクに消ゆ』『忍者らホイ！』等オリジナルソフトの開発などが挙げられ、いずれも高水準の内容をリリースしている。

■〒107-24 港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル／Tel 03-3486-7111(代)
■1977年設立■従業員数830名
■代表者名　西　和彦
■資本金67億2800万円■売上高340億円

003.014.068

株式会社 アスミック

家庭用ゲームメーカーとして、そしてビデオ、映画といった様々なメディアを対象とした会社である『アスミック』はスーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ、メガドライブ、CDロムロムと、すべての家庭用ハードのゲーム開発を企画している。

代表作は『てけてけ！アスミッくんワールド』『一発逆転！DX馬券王』といったようにゲームボーイでの良作が評価される。

■〒162 東京都新宿区揚場町1-21／Tel 03-3235-5611
■1985年設立■従業員数30名
■代表者名　天谷修身
■資本金2億1000万円■売上高47億円

029.032

株式会社 アイレム

設立当初はパソコンゲームの移植が主であったが、アーケード版『R—TYPE』の成功により、シューティングというジャンルにおいて、業界内にその地位を確立させた。とくに一連の『R—TYPE』シリーズの開発、移植のレベルの高さは、評価されている。代表作としては、『スペランカー』、シューティングゲームの『R—TYPE』『イメージファイト』などがある。

■〒550 大阪府大阪市西区西本町1-11-9岡本興産ビル／Tel 06-535-4881
■1974年設立■従業員数292名
■代表者名　高嶋由之
■資本金9800万円■売上高80億円

002

株式会社 イマジニア

『井崎脩五郎の競馬必勝学』『松本享の株式必勝学1・2』など、どちらかといえば、渋好みのゲームを得意とする会社であったが、スーパーファミコンの発売以来、『ポピュラス』の移植、発売をおこなったり、『パワーモンガー』の移植を発表するなど、海外の秀作の移植に力をいれ、「大人向けのゲーム」という姿勢を崩さずに意欲的に新しいゲームに取り組んでいる会社である。

■〒163 新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル／Tel 03-3343-8911
■1986年設立■従業員数35名
■代表者名　加藤孝之
■資本金1億円■売上高25億円

042.102

株式会社 セガ・エンタープライゼス

アーケードゲーム業界の古参メーカー。インベーダーブームの直後から様々なゲームを発表し、『アウトラン』『アフターバーナー』などに代表される体感ゲームを始めとして、『UFOキャッチャー』など、他の追随を許さないほどの評価の高いソフトやハードを定期的に供給し続けている。

また、そのノウハウを生かし、子供用の玩具や家庭用ゲーム機を開発。『SG—1000』『セガSC—3000』『セガマークⅢ』、『マスターシステム』などを時期を置いて発表、現在の『メガドライブ』が登場する。そのメガドライブもたゆまぬソフトの開発で着実にその地位を向上させており、特に海外版メガドライブ、『ジェネシス』の活躍にはめざましいものがある。

『メガCD』の開発、セガのマスコットであるソニック・ザ・ヘッジホッグの名を取った『株式会社ソニック』、ファルコムとの合資会社『株式会社セガファルコム』など、現在もっとも活発な動きを見せているゲームメーカーである。

■〒144 大田区羽田1-2-12／Tel 03-3743-7430
■1960年設立■従業員数2165名
■代表者　中山隼雄
■資本金242億8600万円■売上高1065億円

017.040.043.049.053.054.056.062.072.098

株式会社 エポック

玩具メーカー。以前はスーパーカセットビジョンの開発などもおこなっていたが、現在はファミコンなどのソフト開発を行なっている。代表作は『ドラえもん　ギガゾンビの逆襲』。発売予定作として『ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻』など。また、自社の玩具をゲームにした、『ファミコン野球盤』などもあり、おもちゃ会社という特徴を生かしたソフト作りをおこなっている。

■〒111 台東区駒形1-12-3／Tel 03-3843-8812
■1958年設立■従業員数224名
■代表者名　前田竹虎
■資本金2億6000万円■売上高100億円

株式会社 カプコン

アーケード、家庭用ともに定評のあるゲームメーカーである。代表作に『ロックマン』シリーズ『魔界村』『大魔界村』といったアクションゲームの連作がある。期待の新作としてスーパーファミコンより『超魔界村』が発売される。そのほか、映画のゲーム化にも力をいれており、『マルサの女』『スウィートホーム』といった従来のゲームとは異なる切り口のゲームを開発している。

■〒150 大阪府大阪市中央区常盤町2-1-12／Tel 06-946-6622
■1979年設立■従業員数500名
■代表者名　辻本憲三
■資本金64億6550万円■売上高264億円

030.075.085

株式会社 インテック

特色のあるゲームを制作しているインテックはファミコンソフトの開発を開始したのが89年『都留照人の実戦株式倍バイゲーム』から。

かなり最近になってからの参入だが、インテック社自身は1964年に設立している。基本的には情報処理サービスの会社。現在はPCエンジンのCDロムロム用のソフトの開発のみに絞っている。他の代表作は『これがプロ野球90』『ザ・プロ野球』など。

■〒930 富山県奥田町2-11／Tel 0764-32-5511
■1964年設立■従業員数2479名
■代表者名　金岡幸二
■資本金181億円■売上高583億円

株式会社 カルチャーブレーン

『飛龍の拳』（一作目は業務用からの移植となっている）『スーパーチャイニーズ』などのシリーズ物を売りとし、全国でキャンペーンを定期的に展開している。『チビッコモード』『運動会モード』など、様々なモードを用意した独特のゲームは子供を中心に幅広く人気がある。ハードはもっぱらファミコンが中心。ゲームボーイやスーパーファミコンなど、堅い線をキープしている。

■〒124 葛飾区宝町2-3-16／Tel 03-3695-9211
■1982年設立■従業員数78名
■代表者名　酒井明夫
■資本金3500万円■売上高8億2000万

061

株式会社 エニックス

社会現象にまでなったRPG『ドラゴンクエスト』シリーズの発売元である。現在は『ドラゴンクエストV・天空の花嫁』の発売が待たれるところであるが、『ドラクエ』シリーズの他にもアドベンチャーゲームの古典『ポートピア連続殺人事件』の移植、アクション・シミュレーションゲーム『アクトレイザー』を開発、スーパーファミコンで発売するなどの精力的な活動をおこなっている。

■〒160 新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F／Tel 03-3367-1916
■1975年設立■従業員数114名
■代表者　福嶋康博
■資本金37億9700万円■売上高150億円

081

株式会社 ゲームアーツ

ゲーム業界にあって若い会社と知られるゲームアーツはセガのサードパーティとして、『メガCD』用の『LUNAR』を開発している。もともとパソコンゲームメーカー。デビュー作は『テグザー』ファミコンの代表作は『ぎゅわんぶらあ自己中心派』などパソコンゲームの移植版が多い。『テグザー』はIBM－PCにも移植され海外で好評を博している。若いだけにフットワークのある会社。

■〒171 東京都豊島区池袋2-9-9／Tel 03-3984-8031
■1985年設立■従業員数25名
■代表者名　宮路洋一
■資本金1680万円■売上高5億円

株式会社 日本電気ホームエレクトロニクス

日本屈指の大手電気メーカーであるNECは78年、国産初のパーソナルコンピュータPC8001を発表し、コンピュータ界を震憾させた。その後、PCシリーズはNECの主力機種となり、現在の9800シリーズまで続くことになる。

そのコンピュータのノウハウを生かし、現行の家庭用ゲーム機より性能のいいものをという形で売り出したのが『PC－ENGINE』である。ハドソンのICカードを使用し、非常にコンパクトにまとまったこのマシンは、国内のゲーム機市場をかなり押さえている。その後もつづいて、廉価版の『コアグラフィックス』、拡張機能を押さえた『シャトル』、上位機種の『スーパーグラフィックス』など、パソコンメーカーのノウハウを生かしたフットワークで商品展開を続けたが、家庭用ゲーム機初の大容量記録媒体CDロムロムを投入し、その市場拡大を狙い、現在は現行のスタンダード機『コアグラフィックスII』とCDロムロムの一体型『DUO』を主眼に置いた展開を行なっている。

■〒102 千代田区麹町2-14-2／Tel 03-3256-6111
■1953年設立■従業員数6600名
■代表者名　宮脇知夫
■資本金335億円■売上高3882億円

株式会社 サン電子

SUNSOFT

『ファンタジーゾーン』シリーズ、『ナゾラーランド』シリーズ、『アウトライブ』、『バットマン』、『へべれけ』など個性派のゲーム作りを続けているのがサン電子である。

オリジナルだけでなく、『マンホール』のCDロムロム版といった、良いゲームを移植しようとする姿勢は評価が高い。パソコンゲームで話題になった新作の『レミングス』も期待される。

■〒483 愛知県江南市古知野町朝日250／Tel 0587-55-3500
■1971年設立■従業員数197名
■代表者名　前田昌美
■資本金1億円■売上高157億円

024.041.059.066.082.086.091.092

株式会社 システムソフト

シミュレーションゲームのスタンダードである『大戦略』シリーズで知られるシステムソフトは福岡にあり、パソコン界では老舗として知られるソフトメーカー。

代表作には『天下統一』など、シミュレーションが多い。ソフト開発は、やはりPC9801が主。

また「マッキントッシュ」用のアプリケーションの開発やローカライズ等でもよく知られるメーカーである。

■〒810 福岡県福岡市中央区天神3-10-30／Tel 092-714-6236
■1983年設立■従業員数125名
■代表者名　樺島正博
■資本金1600万円■売上高38億円

株式会社 光栄

『三國志』『三國志II』『信長の野望』『蒼き狼と白き牝鹿　ジンギスカン』『維新の嵐』『ランペルール』などの、古典を題材にとった、光栄独得のシステムをもつウォーシミュレーションゲームで有名である。パソコンゲームからの移植が中心であるが、勝るとも劣らない出来のものとなっている。また、歴史上の人物と卓がかこめるという快作『麻雀大会』も見逃せないゲームである。

■〒223 横浜市港北区日吉輪町1-23-3／Tel 045-581-6861
■1978年設立■従業員数230名
■代表者名　襟川陽一
■資本金9億8000万円■売上高84億円

096

株式会社 ジャレコ

アーケードゲームメーカーだったが、ファミコンにも初期から参入している。アクションゲーム、スポーツゲームに強く、代表作としては、『忍者じゃじゃ丸くん』シリーズ、『燃えろ！プロ野球』シリーズなどがあげられる。

また、移植も精力的に行なっており、『マニアックマンション』や『ミシシッピー殺人事件』などユニークなゲームを日本に紹介している。

■〒158 世田谷区用賀2-19-7／Tel 03-3706-4811(大代表)
■1971年設立■従業員数300名
■代表者名　金沢義秋
■資本金21億7300万円■売上高160億円

023.025

株式会社 コナミ

アクションゲームやシューティングゲーム系で、数々の作品を発表している。シューティングゲームの『グラディウス』、アクションゲームの『悪魔城ドラキュラ』などがそうである。特徴としてあげられることは、どれもキャラクターが魅力的であり、固定のファンを持っていることであろう。自社のそうしたキャラクターが勢ぞろいする『ワイワイワールド』といったゲームもある。

■〒101 千代田区神田神保町3-25／Tel 03-3264-5678
■1969年設立■従業員数665名
■代表者名　萎川文博
■資本金80億9550万円■売上高377億円

005.013.044.058.063.073.089

株式会社 スクウェア

SQUARE

会社設立当初は、パソコンソフトの開発専門であった。現在はRPGの名作として多くの人に知られる『ファイナル・ファンタジー』の制作で有名である。またゲームボーイにおけるRPGを確立した『魔界塔士サガ』シリーズもスクウェアによるものである。隠れた名作としてウォーシミュレーションゲームの『半熟英雄』、カーレースゲームの『ハイウェイスター』などがある。

■〒107 港区赤坂7-6-38／Tel 03-3505-1533
■1986年設立■従業員数86名
■代表者名　宮本雅史
■資本金1000万円■売上高106億円

083.093

株式会社 タイトー

アーケードテレビゲームの老舗的存在。テレビゲームの火付け役となった『スペース・インベーダー』を開発したことからすべてが始まっている。家庭用ソフトでは、アーケードからの移植『アルカノイド』『究極タイガー』『ヘビーユニット』『バブル・ボブル』などに好作品が多いが、山村美沙サスペンスと題された一連のアドベンチャーゲームシリーズの制作などにも力を注いでいる。

■〒102 千代田区平河町2-5-3／Tel 03-3251-1195
■1953年設立■従業員数2144名
■代表者名　稲盛和夫
■資本金10億円■売上高688億円

009.011.015.027.088

株式会社 dBソフト

もともとはパソコンのアプリケーションなどを開発していた会社。シャープのX1用dBベーシックは有名。

現在もワークステーションのソフト開発が中心だがパズルゲーム『フラッピー』以来ゲームでもヒットメーカーとなり『ヴォルガードII』などファミコンの初期にはパソコンからの移植を何本かおこなっている。代表作はマルチプレイゲームのはしり『鉄道王』。

■〒004 北海道札幌市厚別区下野幌テクノパーク1-1-15／Tel 011-807-6700
■1980年設立■従業員数80名
■代表者名　古谷貞行
■資本金8000万円■売上高不明

026.107

株式会社 チュンソフト

『ドラゴンクエスト』シリーズを代表作とする中村光一氏が創立したゲームメーカー。日本のサクセスストーリーの一つとして数えられる。

『ドラクエ』以外にも『ポートピア連続殺人事件』『ドアドア』といったパソコン時代から作り上げたソフトを財産として持っている。スーパーファミコンに発表する『弟切草』はチュンブランドでリリースされる初のソフト。

■〒160 東京都新宿区新宿6-24-20丸増新宿ビル10階／Tel 03-5272-5155
■1984年設立■従業員数21名
■代表者名　中村光一
■資本金3000万円■売上高8億9000万円

株式会社 テクノスジャパン

アーケードゲームメーカーとして登場。純粋なケンカゲーム『熱血硬派くにおくん』を発表し、各界に話題を呼んだ。その後『熱血硬派くにおくん』のファミコンへの移植を皮切りに、ファミコン用オリジナル作品『くにおくん』シリーズをリリースしている。『くにおくん』シリーズ以外では『ダブルドラゴン』シリーズもアーケード、移植版ともに大ヒットを飛ばした。

■〒160 新宿区歌舞伎町2-31-11／Tel 03-3205-2555
■1981年設立■従業員数94名
■代表者名　瀧　邦夫
■資本金9000万円■売上高50億円

057.P167

株式会社 T&Eソフト

T&E社は国産パソコンの黎明期から、さまざまなゲームソフトを開発し評価を受けていた。

その後PC98用に開発した『遥なるオーガスタ』でパソコンゲーム業界に衝撃を与えた。完全な3Dと緻密なプログラムで見事にゴルフを再現したこのソフトは今も評価は落ちずスーパーファミコンに移植さえされている。家庭用ゲーム業界にも比較的早く参入しており、安定したメーカー。

■〒465 愛知県名古屋市名東区豊ヶ丘1810／Tel 052-773-7770
■1982年設立■従業員数41名
■代表者名　横山俊郎
■資本金4600万円■売上高17億円

035

株式会社 テクノソフト

『サンダーフォース』シリーズで一躍有名になった九州のゲームメーカー。九州には実力派のソフトメーカーが多いが『テクノソフト』もそのひとつ。丁寧な作風でいつもファンを楽しませる。

『サンダーフォース』の移植を見てもわかるがゲームセンター用のソフトも制作している。パソコンではシャープX68000での開発と、一見地味ながらも手広く活動を行なっている。

■〒857 長崎県佐世保市福石町4-14／ Tel 0956-33-5555
■1980年設立■従業員数37名
■代表者名　大園富美
■資本金1億円■売上高10億円

006

株式会社 データイースト

さまざまなジャンルのゲームの開発を手掛けているが、『サイレント・デバッガーズ』『ダーク・ロード』『ヘラクレスの栄光』『大怪獣デブラス』などの、どこかにひとひねりあるゲームを制作しているメーカーである。また、『探偵　神宮寺三郎』シリーズは渋い設定とストーリー展開、主人公のキャラクターとしての魅力で多くのファンを得ている。アーケードゲーム製作の方でも有名。

■〒167 杉並区荻窪5-11-17第二和光ビル／Tel 03-3220-8000
■1976年設立■従業員数236名
■代表者名　福田哲夫
■資本金5億5500万円■売上高不明

071.077

株式会社 テクモ

アーケードゲームマシンの開発や、アミューズメント施設の運営などを行なっているメーカーだが、ファミコンに参入。定期的にいいソフトをリリースしている。

代表作には『キャプテン翼』シリーズや『忍者龍剣伝』シリーズなど、しっかりしたゲームシステムにビジュアル効果がうまく挿入されているものが多い。長年つちかわれた経験とフロンティアスピリットの生きたメーカーである。

■〒102 東京都千代田区九段北4-1-34／Tel 03-3222-7645
■1967年設立■従業員数362名
■代表者名　柿原　孝
■資本金27億5000万円■売上高122億円

069.106

キャッチ・ザ・ハート TAITO

ワクワクしたり、心があったかくなったり、夢が広がったり。タイトーは、そんな「遊び」の世界を、グングン広げたいと考えています。家庭用やアミューズメントスペースのTVゲームソフトや、大人気の「ザ シンプソンズ」など愉快なキャラクター商品で知られていますが、それだけじゃなく、さまざまなアミューズメントシーンで活躍。たとえば、新宿サブナードの「ルドウス」は、メタルゲームが中心のおしゃれな大人の都市型アミューズメントスポット。AV機器の企画・販売から店舗の運営まで、カラオケの分野にも進出しています。また、映像に合わせて360度回転する2人乗り体感シミュレーター「D³BOS」を創り出したり、ピッチングロボットや、夢いっぱいのギターロボットなどアミューズメント機器の開発にも、じっくりと取り組んでいます。さらに、「国際レジャー博」や「福岡よかとぴあ」などのイベントにも参加し、遊び心を大切にしながら、あらゆるアミューズメントの分野でダイナミックに奮闘中。これからもタイトーは、世の中をもっともっと面白くしていきます。

株式会社タイトー

本社 〒102東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03(3222)4888(大代表)

株式会社 任天堂

もとはトランプ等の玩具メーカーであったが、『ブロック崩し』、『ゲームウオッチ』等をきっかけにファミリーコンピューターを開発、その圧倒的な拡張性と低価格が広く浸透し、ゲーム業界最大のヒット商品となる。この成功の原因は自社、サードパーティともにソフト開発のチェックを任天堂自身で行なうという任天堂のしっかりした姿勢であろう。また、常に新しい戦略を意識し、実験する。『書き換え可能なディスクソフト』や、『ゲームスコアを通信で送り、他人と競わせる』など、失敗を恐れず次々と方法を模索していく。新しいハードに対しても責任を持ってソフトを供給し続け、品質を維持しつづける。これがファミコン、ディスクシステム、スーパーファミコン、ゲームボーイを支えているのだ。それぞれのハードに必ず『スーパーマリオ』『F-ZERO』などの傑作があり、「任天堂のソフトはハズレがない」といわれるほどである。アメリカ進出も成功しており、国内でも小売店への新しいシステムなど活動が滞ることがない。

■〒605 京都市東山区福稲上高松町60 ／Tel 075-541-6111
■1947年設立■従業員数834名
■代表者名　山内　溥
■資本金100億6500万円■売上高4509億円

022.033.045.047.051.052.060.074.076.084.094.097.099.100.105.109.111.112

株式会社 ナムコ

namco

一世を風靡し、いまなお、語り継がれるアーケードの名作『ギャラガ』『パックマン』を作ったのがナムコ。古くは『ギャラクシアン』『ゼビウス』『ディグダグ』などのヒットもあるが、決して過去の栄光だけにとどまらず、『ファミスタ』シリーズや、アーケードからの移植『源平討魔伝』『ワルキューレの伝説』『ドラゴンスピリット』など、確実に、良い作品を作り続けている。

■〒146 大田区矢口2-1-21／Tel 03-3756-2311
■1955年設立■従業員数1181名
■代表者名　眞鍋　正
■資本金69億円■売上高456億円

008.010.048.064.101.110

株式会社 日本物産

ニチブツの通称で呼ばれる。もともとはアーケードゲームメーカーであり、かなりの古参メーカー。『クレイジー・クライマー』『ムーンクレスタ』等、特徴的なゲームにはファンも多い。ファミコンなどの家庭用ゲーム機への参入もそれを利用し、移植と新作を発表しつづけている。

これといって派手な動きはないが、その分ソフトの質は高いということである。

■〒530 大阪市北区天神橋1-12-9／Tel 06-353-5211
■1970年設立■従業員数75名
■代表者名　鳥井末治
■資本金5000万円■売上高30億円

037

株式会社 東亜プラン

東亜プランはアーケードマシンの開発などでアミューズメント業界の中期から活躍しているメーカーである。家庭用ゲームマシンは90年からの参入と新しい。作品は『鮫！鮫！鮫！』『武者アレスタ』『ゼロウイング』などのシューティングをメガドライブに移植。また、ゲームボーイにも移植されている『スノーブラザーズ』を初のファミコン作品として、91年12月にリリースする。

■〒167 東京都杉並区清水1-8-4東亜ビル／Tel 03-5397-0511
■1979年設立■従業員数45名
■代表者名　清本吉行
■資本金500万円■売上高20億円

株式会社 パック・イン・ビデオ

PACK-IN-VIDEO

もとはビデオソフトを制作販売する会社の『パック・イン・ビデオ』。そのビジュアルに対する強さを活かして『ランボー』『プレデター』『ナイトライダー』『サンダーバード』『ダイハード』といった映画物のゲームを多く手掛けている。

その一方で『川のぬし釣り』『パットパットゴルフ』といったオヤジゲームもいくつか制作しており、幅広い展開を行なっている。

■〒104 東京都中央区銀座6-13-16銀座ウォールビル／Tel 03-5565-8730
■1945年設立■従業員数70名
■代表者名　坂井敬一
■資本金1億万円■売上高60億円

031.087

株式会社 ナグザット

naxat soft

『パラノイア』『バーニングエンジェル』『ダブルリング』など、ナグザット独得の有機的な美しさをもつゲームで知られる。だが、その良さがもっとも生かされているゲームといえば、『デビルクラッシュ』『エイリアンクラッシュ』の2タイトルからなる『ナグザットピンボール』シリーズであろう。グラフィックの良さとゲーム性の高さで多くの人に評価され、ナグザットの地位を高めた作品。

■〒101 千代田区外神田6-5-12偕楽ビル4F／Tel 03-3839-0080
■1973年設立■従業員数18名
■代表者名　塚本　勲
■資本金5000万円■売上高1億2千万円

108

株式会社 ハドソン

PCエンジンの主力メーカー。RPG『天外魔境』では、CDロムの威力を見せてくれた。また、『桃太郎』ブランドともいうべき一連の作品群があり、RPGの『桃太郎伝説』、テーブルゲームの『桃太郎電鉄』、アクションゲームの『桃太郎活劇』といった幅広い展開を見せている。このほか、アクションゲームの『ボンバーマン』も忘れてはならない名作である。

■〒162 新宿区市谷田町3-1-1ハドソンビル／Tel 03-3235-2068
■1973年設立■従業員数300名
■代表者名　工藤裕司
■資本金4000万円■売上高430億円

001.004.012.018.028.070.078.090.104.113

株式会社 HAL研究所

もともとはパソコンゲームを制作するメーカーであったが、ファミコンに参入してからは精力的にソフトを開発している。開発するゲームのジャンルも幅広く『上海』などといったパズルから『ゴーストバスターズ2』のような外国ゲームをテーマにしたアクションなど様々なものを開発している。『ジャウスト』『スターゲート』といった容量の小さいソフトを安く売り出したのも印象深い。

■〒101 千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F／Tel 03-3252-8675
■1980年設立■従業員数85名
■代表者名　池田　毅
■資本金1億5800万円■売上高40億円

050

株式会社 ヒューマン

『プロレス』や『ファイナルマッチテニス』など、スポーツ系のゲームを中心に発表をつづけており、営業の茶々丸氏をモデルにした『茶々丸』シリーズも人気がある。また、プログラム、デザイン、CGなどのハード、ソフト両方のニューメディアクリエイターを育成し、コンピュータ産業界に貢献するため『ヒューマン・クリエイティブ・スクール』も開校するなど、幅広く活動を行なっている。

■〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14／Tel 0422-20-1521
■1983年設立■従業員数60名
■代表者名　鈴木長四郎
■資本金1000万円■売上高10億円

株式会社 バンプレスト

バンダイグループの1社として、TVキャラクターを使用したゲームを数多く制作し始めて3年目になる。特に他社では真似の出来ない、様々なヒーローを混載したゲームが子供達を中心に人気。代表作に『SDザ・グレイトバトル』や『バトルドッジボール』という作品がある。

最近ではゲームセンター向けのテーブルゲームや、景品用ぬいぐるみにも力を入れている。

■〒111 台東区駒形1-4-14バンダイ第三ビル／Tel 03-3847-5156
■1977年設立■従業員数61名
■代表者名　杉浦幸昌
■資本金3億円■売上高65億円

ポニーキャニオン

主に外国製のパソコンゲームの移植で知られる。RPGでは『ウルティマ』シリーズや『バーズテイル』、ゲームボーイでは、パズルゲームの古典である『倉庫番』などである。またテーブルゲームとして『谷川浩二の将棋指南II・III』がある。将棋というゲームを名人戦、詰め将棋といったふうに切り口を変えてファミコンソフト化する姿勢には注目すべきものがあるだろう。

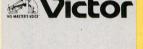
PONY CANYON INC.

■〒102 千代田区九段北4-3-31／Tel 03-3221-3151
■1978年設立■従業員数108名
■代表者名　岡井　司
■資本金23億円■売上高103億円

007.116

株式会社 ビクター音楽産業

ファミリーコンピュータ用のパズルソフト『バナナ』で業界に参入。その後もPCエンジンなどにコンスタントに作品を発表し続けているが、レコード会社の一部門であることを生かして、特にCDロムロムソフトの制作に力をいれている。CDロムロムによる初の雑誌スタイルのソフト『ウルトラBOX』や、アイドルソフト『酒井法子の鏡の国のレジェンド』などが特に有名。

■〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷2-8-16／Tel 03-3423-7901
■1972年設立■従業員数350名
■代表者名　高山　登
■資本金10億円■売上高600億円

114

株式会社 マイクロキャビン

マイクロキャビン社は80年の設立当時からマイクロコンピュータ、いわゆるマイコンのソフトを開発していた。その後パソコン用のアドベンチャーゲーム『ミステリーハウス』などを発売。ゲームメーカーとしての道を歩み始めた。シミュレーションの傑作『大戦略』シリーズで移植などを行ない、その位置を不動のものとした。PCエンジンへの参入は89年の『めぞん一刻』から。

■〒510 三重県四日市市安島2-9-12／Tel 0593-51-6482
■1980年設立■従業員数40名
■代表者名　大矢知直登
■資本金1000万円■売上高8億6000万円

有限会社 BPS

『テトリス』のファミコンへの移植で一躍名を轟かせたのがBPSである。一種のカルトゲームともいうべきRPG『スーパーブラックオニキス』でパソコン界にデビュー、ファミコンに移植し発売もしている。ほかにも、『テトリス』の作者であるA・パジトノフのアクションパズルゲーム『ハットリス』などの作品がある。最新作は『テトリス2・ボンブリス』である。

■〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F／Tel 045-931-0151
■1983年設立■従業員54名
■代表者名　ロジャース・H・ブラウアー
■資本金1000万円■売上高45億円

021

メサイヤ(NCS)

PC―エンジンを中心にメガドライブなどに作品をリリースしているメサイヤ（NCS）は『重装機兵レイノス』『L―DIS』といったグラフィックの美しいシューティングゲームの他、RPGでは『ソル・ビアンカ』、ウォーシミュレーションでは『ガイアの紋章』『ラングリッサー』、アクションゲームでは『シュビビンマンシリーズ』『らんま1／2』など、幅広いジャンルにわたって活躍している。

■〒106 港区西麻布4-16-13第28森ビル／Tel 03-3486-6311
■1980年設立■従業員数500名
■代表者名　藤田雅也
■資本金10億6360万円■売上高43億9500万円

115

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	メディア	価格
91年12月6日	JOE&MAC 戦え原始人	データイースト	ロムカセット	8500円
13日	スーパーワギャンランド	ナムコ	ロムカセット	8300円
	ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻	エポック社	ロムカセット	8800円
	ラグーン	ケムコ	バックアップロム	8500円
	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	ロムカセット	7700円
18日	レミングス	サン電子	バックアップロム	8500円
20日	ディメンションフォース	アスミック	ロムカセット	8500円
	ダンジョンマスター	ビクター音産	バックアップロム	9800円
	スーパー信長の野望・武将風雲録	光栄	バックアップロム	11800円
27日	スーパーチャイニーズワールド	カルチャーブレーン	ロムカセット	8800円
	反省ザルジローくんの大冒険	ナツメ	ロムカセット	価格未定
中旬	サンダースピリッツ	東芝EMI	ロムカセット	8600円
	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	バックアップロム	価格未定
下旬	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホット・ビィ	ロムカセット	7800円
	F-1 GRAND PRIX	ビデオシステム	ロムカセット	8800円
12月中	スーパーファイヤープロレスリング	ヒューマン	ロムカセット	8500円
	弟切草	チュンソフト	ロムカセット	8800円
	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語 大いなる遺産	エンジェル	バックアップロム	9500円
	バトルコマンダー	バンプレスト	バックアップロム	9800円
	シムアース	イマジニア	バックアップロム	9800円
92年1月11日	高橋名人の大冒険島	ハドソン	ロムカセット	8500円
25日	豪槍神雷伝説「MUSYA」	DATAMポリスター	ロムカセット	8800円
1月中	飛龍の拳4(仮題)	カルチャーブレーン	ロムカセット	8800円
	スーパーバーディ・ラッシュ	データイースト	ロムカセット	価格未定
	アクスレイ	コナミ	ロムカセット	価格未定
	プロフットボール(仮題)	イマジニア	ロムカセット	7900円
2月中	S・T・G	アテナ	ロムカセット	8900円
	スーパーカップサッカー(仮題)	ジャレコ	バックアップロム	価格未定
	ボーリング(仮題)	アテナ	ロムカセット	価格未定
	トップレーサー	ケムコ	ロムカセット	価格未定
	ラストファイターツイン(仮題)	バンプレスト	ロムカセット	価格未定

ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	メディア	価格
91年12月6日	スノーブラザーズ	東亜プラン	ロムカセット	6500円
	ロックマン4"新たなる野望	カプコン	ロムカセット	7800円
	平成天才バカボン	ナムコ	ロムカセット	5800円
	伝染るんです。かわうそハワイへ行く	タカラ	ロムカセット	6800円
13日	テトリス2+Bombliss	BPS	バックアップロム	6500円
	つるピカハゲ丸"つるセコの証"	ジャレコ	ロムカセット	6300円
	東京パチスロアドベンチャー	ココナッツジャパン	ロムカセット	6800円
	T.M.N.T.2 ザ・マンハッタン・プロジェクト	コナミ	ロムカセット	6900円
	バッキーオヘア	コナミ	ロムカセット	価格未定
14日	ヨッシーのたまご	任天堂	ロムカセット	4900円
15日	大工の源さん	アイレム	ロムカセット	6500円
20日	バナナン王子の大冒険	タカラ	ロムカセット	5900円
	バトルトード	メサイア(NCS)	ロムカセット	6500円
	アンタッチャブル	アルトロン	ロムカセット	6800円
	ブルーマリーン	ホット・ビィ	ロムカセット	6300円
	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	ロムカセット	4900円
	ダイナマイトバットマン	サン電子	バックアップロム	6500円
	爆笑!人生劇場3	タイトー	ロムカセット	6400円
	信長の野望・武将風雲録	光栄	バックアップロム	11800円
	ファミスタ'92	ナムコ	ロムカセット	5000円
	チキチキマシン猛レース	アトラス	ロムカセット	6800円
	モンスターメーカー"7つの秘宝	ソフエル	バックアップロム	6800円
	アスミッくんランド	アスミック	ロムカセット	6300円
27日	バトルストーム	ヨネザワPR21	ロムカセット	5800円
上旬	パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!	アイレム	ロムカセット	5800円
中旬	テクモスーパーボール	テクモ	バックアップロム	7980円
下旬	ハドソンホーク	EPICソニー	ロムカセット	5900円
12月中	ギミア・ぶれいく史上最強のクイズ王座決定戦	ヨネザワPR21	ロムカセット	9800円
	第2次スーパーロボット大戦	バンプレスト	バックアップロム	8200円
	鳥人戦隊ジェットマン	エンジェル	ロムカセット	6000円
	ベスト競馬・ダービースタリオン	アスキー	バックアップロム	6800円
	SDガンダムガチャポン戦士4ニュータイプストーリー	ユタカ・バンダイ	バックアップロム	8500円
92年1月3日	がんばれゴエモン外伝2天下の財宝	コナミ	ロムカセット	6980円
7日	ピザポップ	ジャレコ	ロムカセット	6300円
24日	ビジネスウォーズM&A	ヘクト	ロムカセット	9700円
25日	バーズテイルII	ポニーキャニオン	バックアップロム	7000円
	AD&Dドラゴン・オブ・フレイム	ポニーキャニオン	バックアップロム	6800円
31日	ドンドコドン2	タイトー	ロムカセット	5900円
下旬	ソロモンの鍵2クールミン島救出作戦	テクモ	バックアップロム	6200円
1月中	F1サーカス	ニチブツ	バックアップロム	6600円

発売日	タイトル	メーカー	メディア	価格
	太陽の勇者ファイバード	アイレム	ロムカセット	6800円
	ファイアーエムブレム外伝	任天堂	バックアップロム	6000円
	パズロット	サミー工業	ロムカセット	価格未定
	プロサッカー	イマジニア	ロムカセット	5800円
	ウルトラマン倶楽部またまた出撃!!ウルトラ兄弟	ユタカ・バンダイ	バックアップロム	7800円
2月中	エーシーズ・アイアンイーグル3(仮題)	パック・イン・ビデオ	ロムカセット	価格未定
	いけいけ熱血ホッケー部	テクノスジャパン	ロムカセット	6200円
	マジックキャンドル	サミー工業	バックアップロム	価格未定
	麻雀大戦	ニチブツ	バックアップロム	6600円
	将棋名鑑'92	ヘクト	ロムカセット	価格未定
	プラズマボール	ジャレコ	ロムカセット	価格未定

PCエンジン

発売日	タイトル	メーカー	メディア	価格
91年12月6日	バブルガムクラッシュ	ナグザット	Huカード	7200円
	ドラえもん のび太のドラビアンナイト	ハドソン	Huカード	5800円
	スーパーシュバルツシルト	工画堂スタジオ	CD-ROM	7800円
	沙羅曼蛇	コナミ	Huカード	6000円
13日	バリスティックス	ココナッツジャパン	Huカード	6900円
	秘宝伝説クリスの冒険	パック・イン・ビデオ	CD-ROM	6800円
	太平記	インテック	CD-ROM	6800円
	スパイラルウェーブ	メディアリング	Huカード	価格未定
	NHK おかあさんといっしょ にこにこぷん	NHKエンタープライズ	Huカード	6500円
	あげだま	日本電気HE	Huカード	5800円
18日	IQ PANIC	アイ・ジー・エス	CD-ROM	8900円
20日	ブロウニング	RIOT・日本テレネット	スーパーCD-ROM	6980円
	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	Huカード	6800円
	雀偵物語2宇宙刑事ディバン出動編	アトラス	CD-ROM	4800円
27日	ドラゴンセイバー	ナムコ	Huカード	6800円
上旬	エフェラ アンド ジリオラ	ブレイングレイ	CD-ROM	7200円
中旬	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	CD-ROM	6800円
	マイトアンドマジック	NECアベニュー	CD-ROM	7200円
	らんま1/2とらわれの花嫁	メサイヤ(NCS)	CD-ROM	6800円
12月中	天外魔境II 卍MARU	ハドソン	スーパーCD-ROM	7800円
	R・TYPEComplete CD	アイレム	スーパーCD-ROM	7500円
	熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編	ナグザット	スーパーCD-ROM	7500円
	なりトレ"ザ・スゴロク'92"	レーザーソフト	スーパーCD-ROM	5800円
92年1月4日	冒険男爵ドン	アイマックス	Huカード	6800円
17日	ミズバク大冒険	タイトー	Huカード	7200円
24日	忍者龍剣伝	ハドソン	Huカード	6500円
31日	NHK大河ドラマ太平記	NHKエンタープライズ	Huカード	6500円
1月中	CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号	ビクター音産	CD-ROM	価格未定
	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン	スーパーCD-ROM	価格未定
	サイバードッジ	トンキンハウス	Huカード	価格未定
2月下旬	雀偵物語2宇宙刑事ディバン 完結編	アトラス	CD-ROM	4800円
2月中	ストラテゴ	ビクター音産	Huカード	価格未定
	パチ夫くん十番勝負	ココナッツジャパン	Huカード	7900円
	未来少年コナン(仮題)	RIOT・日本テレネット	スーパーCD-ROM	6980円
	ライジング・サン	ビクター音産	CD-ROM	価格未定

メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	メディア	価格
91年12月6日	忍者武雷伝説	セガ	ロムカセット	8700円
	ファイティングマスターズ	トレコ	ロムカセット	6800円
9日	エグザイル	RIOT・日本テレネット	バックアップロム	8900円
13日	太平記	セガ	ロムカセット	8700円
20日	信長の野望・武将風雲録	光栄	バックアップロム	11800円
	DAHNA"女神転生"	アイ・ジー・エス	ロムカセット	8900円
	タスクフォースハリアーEX	トレコ	ロムカセット	8500円
	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	セガ	ロムカセット	4800円
27日	ゴールデンアックスII	セガ	ロムカセット	6000円
	F1サーカスMD	ニチブツ	バックアップロム	7500円
上旬	三國史II	光栄	バックアップロム	14800円
	ノスタルジア1907	シュールド・ウェーブ	CD-ROM	7200円
	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	セガ	CD-ROM	価格未定
	ヘビーノバ	マイクロネット	CD-ROM	価格未定
中旬	ワニワニWorld	KANEKO	ロムカセット	6600円
	中嶋悟F-1GRAND PRIX	バリエ	ロムカセット	9800円
12月中	港のトレイジア	RIOT・日本テレネット	バックアップロム	8900円
	アンデッドライン	パルソフト	ロムカセット	8800円
	天下布武	ゲームアーツ	CD-ROM	7800円
	LUNAR-THE SHILVER STAR-	ゲームアーツ	CD-ROM	7800円
	夢幻戦士ヴァリス	RIOT・日本テレネット	ロムカセット	8400円
	シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟	ビクター音産	ロムカセット	価格未定
	精霊神世紀フェイエリア	ウルフチーム	CD-ROM	価格未定
	ダブルドラゴン2(仮題)	パルソフト	ロムカセット	8800円

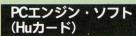
※新作ソフト発売日程は、今後変更される場合があります。

メガドライブ・ソフト（カートリッジ）

中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX

●8メガの驚異の走り。あの中嶋悟の監修で開発進行中。12月中旬発売予定。提供／（株）バリエ

GRAND PRIXは三菱鉛筆の商標です。

PCエンジン・ソフト（Huカード）

F-1サーカス'91

●人気の前作を'91シーズン用にバージョンアップ。マシンのセッティングが勝負。提供／日本物産（株）

PCエンジン・ソフト（CD-ROM²）

らんま1/2（とらわれの花嫁）

●TVアニメを見る感覚でプレイできるアドベンチャーゲーム。提供／日本コンピュータシステム（株）

バニラシンドローム

●不思議の世界で繰り広げられる少しHな麻雀ゲーム。アドベンチャーモード有り。日本物産㈱

present

『ゲームぴあ』発売を記念して各メーカー提供の
新作ソフトを大プレゼント。ゲームが好きな人にはたまらない新作ソフト。
そして、そうでない人にもうれしいテレカやサングラスなどの
アイテムも用意してくださいました。
左の応募要項に添って、ふるってご応募ください。

その他

●ゲームの老舗タイトーから"ZUNTATA"のライブ写真テレカを。提供／（株）タイトー

●テクノスのヒットキャラクター「くにおくん」グッズ。新作ソフト「熱血ホッケー部」（ファミコンカセット）のテレカと、くにお&りきのバッジ。提供／（株）テクノスジャパン

●アトラス特製、おしゃれなサングラス。提供／（株）アトラス

ゲームボーイ・ソフト

将棋

●本将棋、詰め将棋の他、相手の駒が見えないミステリー将棋が楽しめる。提供／（株）ポニーキャニオン

ファミコン・ソフト（カートリッジ）

ロックマン4

3名

●シリーズ4作目のアクションゲーム。キャラもステージも大きくグレードアップ。提供／（株）カプコン

ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合

5名

熱血高校ドッジボール部 強敵闘球戦士の巻

5名

●アーケードで人気のツッパリキャラ、「くにおくん」シリーズのアクションゲーム2タイトル。時代劇やドッジボールコートを舞台に格闘戦を堪能できる。提供／（株）テクノスジャパン

ダイナマイトバットマン

3名

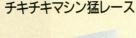
●人気映画「バットマン」のゲーム化第2弾。美しいグラフィックスが見もの。提供／サン電子（株）

谷川浩司の将棋指南 Ⅲ

5名

●対局モードを勝ち抜けば谷川名人と対戦できる。将棋ファンにおすすめ。提供／（株）ポニーキャニオン

チキチキマシン猛レース

3名

●ケンケンを操ってブラック魔王を助けよう。ケンケンのユニークな表情が見もの。提供／（株）アトラス

スーパーファミコン・ソフト（カートリッジ）

超魔界村

3名

●アクションゲーム「魔界村」シリーズをスーパーファミコン用にオリジナル開発。提供／(株)カプコン

スーパーR-TYPE

3名

●スーパーファミコン版オリジナルステージを追加。迫力のシューティングゲーム。提供／アイレム（株）

F-1エキゾーストヒート

10名

●スーパーファミコン初のF-1ゲーム。プレイヤーの知力も試されるぞ。提供／（株）セタ

スーパーフォーメーションサッカー

2名

スーパーファイヤープロレス

2名

●ヒューマン得意のスポーツアクションゲーム。リアルな3D画面のサッカーと、個性派レスラーを揃えたプロレスの2タイトル。いずれも二人対戦が可能だ。提供／ヒューマン（株）

応募方法

このページのプレゼントをご希望の方は、官製ハガキに①希望商品名（ハガキ１枚につき１点）②住所③氏名④職業⑤年齢⑥電話番号⑦「ゲームぴあ」に関するご意見・ご感想をお書きのうえ下記の要項でお送り下さい。

●宛先
〒102-91 東京都千代田区麹町郵便局
私書箱75号
ぴあ（株）営業部
「ゲームぴあプレゼント」
係

●締切　12月26日（木）当日消印有効。

なお、当選者の発表はプレゼント賞品の発送をもってかえさせていただきます。

ブドウカン　176
フラット・ライナース　10
フラッピー　134
Planetside　57
プラボ千日前店　71,75
プラボ西沢南松本店　74
ブリッズサンペディック　74
ブリッズ丸亀店　75
フリップル　134
プリンス・オブ・ペルシャ　26
プリンセスメーカー　51
プレイシティキャロット　74
プレイシティキャロット相模大野店　74
プレイシティキャロット巣鴨店　74
ブレインストーム　6,10,62
ブレードランナー　12,13,62
プログラマー　183
プロジェクトドラグーン　71
プロ野球ファミリースタジアム　104,160
プロレス　163
文京文学館　42

ヘ
ベストプレープロ野球　135
VETTE!　46
ぺんぎんくんWars vs.　129
PENTHOUSE Electric JIGGSAW　52

ホ
ボイス・ナビゲーター　13
ボスキャラ　118
ボディ・ウォース　62
ボナンザブラザース　51
ポニーキャニオン　190
ポピュラス　19,49,158,160,176
ポピュラス・ザ・プロミストランド　26
ポリゴン　118
ポン　9
ボンバーマン　165
本命　139
ホームデータ　137
ボール・バーホーベン　10

マ
マイキャラ　118
マイクロキャビン　190
マイク・セインツ　10,79,81
マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー　147
Mind Mirror　78
マウス　13,118
マクロマインド・ディレクター　118
マサチューセッツ工科大学　13
マジカルサウルスツアー　165
松本亨の株式必勝学　135
松本亨の株式必勝学II　140
マッキントッシュ　88
マッキントッシュ・LC　44
マッキントッシュ・クラシック　44
マックレコーダー　90
マップ　118
マトリクス　118
マリア　77
マルサの女　155
マルチエンディング　118
マルチプレイヤーゲーム　118
マルチメディア　17,118
マンホール　156,157
麻雀学園　135,139
麻雀狂烈伝 西日本編　135,140
麻雀悟空スペシャル　140
麻雀COP竜　140

ミ
MIG-29　56
ミサワホーム総合研究所　50
未知との遭遇　62
ミッション・ザ・ムーン　42
水戸黄門　157
三好 史　99

ム
向ケ丘遊園　65,74
ムービー・ライド　59

メ
メガ　118
MEGA-CD　30,82
メガトピ　64
メガドライブ　30,108
メガパッド　30
メサイヤ（NCS）　190
メディア・ラボ　13
メディア・リング　132
メトロポリス　77
メモリー　118
Merit Software　52

モ
モデリング　118
モトローダー　165
モノポリー　161
桃太郎電鉄　135

ユ
遊々人生　161
ユニバース2　73,74
指輪物語　51
夢の果てまでも　62
ユーザー　118
UCCスターボート2045　71

ヨ
妖女伝説88　145
横浜ドリームランド　74

ラ
ライトパターソン空軍基地　12
ライフ　118
ラグーン　23
RAM　118

リ
リアクター　46
リアルタイム　10,118
リセット　118
リップルアイランド　155
リバーヒルソフト　26
リンクス　108

ル
ルドウス　72
LUNAR　31,32
ルナーボール　165
ルーカスアーツ　50
ループ　118
ルーブル美術館　41
LOOM　50

レ
LEASURE SUIT LARRY V　52
レディフュージョン　63
レベル　118
レミングス　20
連射　118
レンダリング　118

ロ
ロケテス　118
ロボコップ　13
ロマンシング サ・ガ　23
ROM　118
ロード　118
ロードファイター　147
ロードモナーク　51
ロードランナー　134
ロールプレイングゲーム　118

ワ
ワイアラエの奇跡　51
惑星ウッドストック　32
悪女（わる）　145
ワルキューレの伝説　147
ワンダースクウェア　75
1UP　118
ワークステーション　118

All of the keywords of multimedia

INDEX

entertainment is here on these pages.

精霊神世紀フェイエリア　33
セガ　185
S／Wセッツウイングス　74
セガワールド与次郎が浜　75
ゼビウス　126,129
ゼルダの伝説　145,152
ゼルダの伝説/神々のトライフォース　19,20
セーブ　116
ソ
倉庫番 WORLD　132
ソニック・ザ・ヘッジホッグ　144
ソフエル　159
ソフトウェア　116
ソフマップ　171
ソルスティス　132
ゾンビハンター　144
タ
体感ゲーム　116
太閤立志伝　51
タイトー　187
ダイナブック　82,116
大魔界村　144
ダウンタウン熱血物語　146
高橋名人　145
ダグラス・トランブル　59,62
ダックハント　135
ダライアスTWIN　129
ダンジョン　116
ダンジョン放浪記　145
ダンジョン・エクスプローラー　129
ダンジョン・マスター　23
探偵神宮寺三郎　152
ダークウィザード　32
ダーティーハリー　175
ターミネーター　13
ターミネーター2　14,15,145
チ
CHESS MASTER　135
逐電屋藤兵衛　152
チュンソフト　187
超攻合神サーディオン　23
直営店　116
沈黙の艦隊　51
ツ
ツアー・オブ・ジ・ユニバース　62,70,75
ツイン・ファミコン　106
つっぱり大相撲　162
テ
ディグダグ　99
ディスクカード　106
ディスクシステム　106
T&Eソフト　187
DMS　63
D'sPark　75
デカキャラ　117
Techno Icon　79
テクノスジャパン　187
テクノソフト　187
テクモ　187
DESERT STORM　46
デジタル・コミック　117
鉄道王　162
テッド・ネルソン　78
テトリス　19,105,131,133,135
デバッガー　183
デバッグ　117
デビルクラッシュ　162
テラドライブ　48,108
TVパニック　172
テレプレゼンス　10
天外魔境II　25,26
天下布武　32
テンゲン　131
データイースト　187
データグローブ　10,11,116
データスーツ　116
データベース　117
データ・ディスクマン　17
dBソフト　187
ト
東亜プラン　188
東京サマーランド　74
東京セサミプレイス　74
東京ディズニーランド　67,74
東芝EMI　23,24
ドウジョウヤブリ　183
東方見文録　153
トゥーンタウン・トロリー　62
ドクターマリオ　105,133
DOS/V　48
DOG　158
ドット　117
ドット絵　117
とぶ　117
ドラゴンクエスト　14,104,149
ドラゴンクエスト外伝　145
ドラゴンクエストシリーズ　153
ドラゴンクエストV　20
ドラゴンスレイヤー英雄伝説　25
トラックボール　117
ドラッケン　49
トラップ　117
取り込み画像　117
ドルイド　133
トンヤサマ　183
トータル・リコール　10
トーワチキ　149
ナ
ナイスプラザしんじゅく　11,69
ナグザットソフト　188
NASA　11
ナゾラーランドシリーズ　133
ナムコ　188
ナリッジ・ナビゲーター　12,13
なんきんのアドベンチア　153
ニ
二周目　117
2001年宇宙の旅　62
日本物産　188
日本ホームエレクトロニクス　186
任天堂　188
任天堂エンターティメント　179
ネ
ネオ・ジオ　108
NES　117
ネット　117
ノ
ノラン・ブッシュネル　9
ノーミス　117
ノーライフキング　145
ハ
パイオニアLDC　41
パイオニア・レーザーディスク・ツールキット　42
バイオミラクルぼくってウパ　146
BIKE HISTORY OF JAPAN　39
ハイスコア　144
H／S大府　75
H／SJR金沢　74
H／S高屋　75
バイト　117
ハイパーカード　88
ハイパー・サイエンスキューブ　42
パイロットウイングス　163
ハガキヤ　183
バグる　117
バスターボム　64
パスワード　117
パターン　117
パチ夫くん幻の伝説　135,178
パチンコタイム　135
バック・イン・ビデオ　188
バック・トゥ・ザ・フューチャー・ライド　59
バッタヤ　183
バッテリーバックアップ　117
バットマン　146
ハットリス　105
バッファ　117
ハドソン　188
バトルコマンダー　23
バトルシップ　37
バトルシティー　163
パラディッソ　70
パラメータ　118
遥なるオーガスタ　51,135,139
HAL研究所　190
バルーンファイト　146
バレーボール　163
パロディウスだ!!　129
パワーアップ　118
パワーグローブ　178
Power Drome　56
パワーモンガー　51
バンダイ　142
バンプレスト　190
バーチャリティ1000　11,12,70
バーチャル・リアルティ　10,117
ハードウェア　117
Heart of China　52
ハードディスク　118
ハート・オブ・チャイナ　14
バーバム・インタラクティブ　14,15,45
パームスプリング・ゴルフ　37
ヒ
ビクター音産　190
ビッグ・ビバ　74
ビット　118
ビデオドローム　14
ビデオトースター　55
姫路セントラルパーク　64,75
ヒューマン　190
飛龍の拳　147
ビル・アトキンスン　78
ビル・ゲイツ　78
ピンボール　38
PIMA　37
PCエンジン コア・グラフィックス　107
PCエンジン シャトル　107
PCエンジン スーパーグラフィックス　107
PCエンジン GT　107
PCエンジンDUO　24
PC9800　51
BPS　190
フ
ファイナルファンタジーシリーズ　155
ファイナルファンタジーIV　19
ファイヤーエムブレム　160
ファミコンウォーズ　160
ファミコン探偵倶楽部シリーズ　155
ふぁみこんむかし話　新・鬼ヶ島　151
ファミコンランド　172
ファミリーコンピューター　106
ファミリートレーナー　178
ファルコム　51
Falcon　56
ファンタジードーム　74
フィリップ・K・ディック　10
フィンセント・ファン・ゴッホ　39
フェイス　139
Photo　79
不思議なブロビー　134
富士急ハイランド　69,74
フジタ・ヴァンテ　66,74
富士通　50
藤原カムイ　94
復活　118
ブックオフ　171

エキスポランド　65,75
エクセル社　13
SNK　184
SF-1　106
X68000　51
エディター　182
エニックス　185
EPICソニー　132
FM TOWNS　50
F/A18　56
F-ZERO　19,142
F1グランプリ・データブック　38
エポック　185
MIT。13,84,115
MMランド　73
LD-ROM　40,115
エルム街の悪夢　145
AI　84,115

オ

おしゃれ倶楽部　50
オセロ　176
弟切草　14,15,21
オトッキー　127
オホーツクに消ゆ　150
Origin Systems,Inc.　52
ON-LINE　54
OS　115
オークビレッジ　57
オーサリング・ツール　81

カ

ガイナックス　51
カイロの紫のバラ　14
香川レオマワールド　73,75
隠れキャラ　115
カシオペア　42
カジノゲーム　39
カタい　115
カナディアンワールド　74
カバンヤ　182
カプコン　185
カメレオンクラブ　172
香山リカ　99
カルチャーブレーン　185
カルメンサンディエゴを追え！世界編　156
餓狼伝説　113
川のぬし釣り　137
ガンヘッド　127

キ

基盤　115
キャプテン翼　150
キャプテン翼III　20
キャラオーバー　115
ギャラクシアン3　71
キャラクターメイキング　115
キャンペーン版大戦略II　27
ぎゅわんぶらあ自己中心派　137
キューティー鈴木　95
キューティー鈴木のリングサイドエンジェル　95
筐体　115
京都龍の寺殺人事件　156
Killing Game Show　57
キングス・クエストV　50
禁断の果実　14,15

ク

クインティ　142
クエスター　62
葛生千夏　95
クソゲー　115
Glider　46
クラックス　131
グラディウス　127
グラディウスII　127
グラフィックデザイナー　182
クリア　115
クリック　115
クレジット　115
クロス・ソード　113

ケ

経験値　115
けっきょく南極大冒険　157
ケムコ　150
ゲーセン　115
ゲーマー　115,182
ゲーム　115
ゲームアーツ　185
ゲームギア　108
ゲームセンターあらし　145
ゲームデザイナー　182
ゲームバランス　115
ゲームボーイ　107
ゲームボーイウォーズ　158
ゲームライター　182

コ

光栄　186
後楽園ゆうえんち　68,74
ココナッツジャパン　139
ココナワールド　159
GODS　79
後藤富雄　82
コナミ　186
コブラ　黒竜王の伝説　150
コマンド　115
コモドール　54
コラムス　105,132
ゴルゴ13　38
ゴルフ　137
コンセプター　66
コンティニュー　116
コンパチ　116
コンプレッション・テクノロジー　116
ゴースト・ニューヨークの幻　10
コーホー　182
ゴールデンアックス　143

サ

Psycho Killer　56
斉藤由貴　38
サイバードーム　68
サイレントデバッガーズ　151
サウンドクリエイター　183
ザコ・キャラ　116
ザナック　129
ザニーゴルフ　176
サバッシュII　97
沙羅曼蛇　127
三国志II　159
サンダースピリッツ　23
サンダーフォース　23
サンダーフォースAC　127
サンダーフォースIII　127
サン電子　186
三遊亭円丈　97
サンリオカーニバル　105
サンリオピューロランド　74
サードパーティー　116
ザ・ブラックバス　135
ザ・マネーゲーム　135

シ

G·A·M　51
シェラ・オン・ライン　50
THE ORIENT　46
時空の旅人　153
シグノシス　58
ジジョウツウ　183
システムソフト　186
XYST　72
シネマウェア　14,55
シミュレーション　116
JIM　38
SIM ANT　46
シムアース　49
シムシティー　19,49,159
シャイニング＆ザ・ダクネス　84,151
ジャウスト　143
Shadow of the beast　56
じゃりん子チエ　ばくだん娘の幸せさがし　151
ジャレコ　186
上海　131,132
上海2　95
ジャンボ尾崎のホールインワン　135
シャープ　50
シューティングゲーム　116
ジョイスクエア・イン・ハママツ　74
ジョイスティック　18
将棋　176
将棋　初段一直線　137
ジョブ・ホッパー　183
JOE&MAC ～ 戦え原始人　23
ジョージ・ルーカス　9
ショー・スキャン　59,62
ジョー・スパークス　79
CCDカート　68
CD-I　17,36
CD-SC　44
CD-SC PLUS　44
CD-ROM　83,45,116
CDロムソフト　16
CDロムロム　107
CDTV　54
CPU　17,78,116

ス

スウィートホーム　152
Swivel 3D　78,83
スカイキッド　129
スカウト　183
スクウェア　186
スクリーミング・メタル　84
スクロール　116
すごPプロジェクト　11
スターウォーズ　9,101
スターウォーズ Attack The DEATH STAR　51
スタークラフト　51
スター・ツアーズ　59,67
スティーブ・ウォズニアック　78
スティーブ・ジョブズ　78
ステージ　116
ステージセレクト　116
スパイ　183
スパイVSスパイ　161
スパークスキャン　64
スプライト　116
スペースインベーダー　9,126
スペースインベーダー復活の日　129
スペースシップ・ワーロック　9,14,46,78
スペースワールド　75
スペース・ウォー　9,126
スマッシュピンポン　162
スミソニアンの秘宝　38
スーパーコクピット　12
スーパーシステムカード　24
SUPER SCRABBLE　135
スーパー大戦略　159
スーパーファイヤープロレスリング　23
スーパーファミコン　18,19,106
Super Baseball 2020　113
スーパーマリオクラブ　175,177
スーパーマリオブラザーズ　104,143
スーパーマリオワールド　19,143
スーパーモナコGP　144
スーパー桃太郎伝説　161
スーパーワギャンランド　23

セ

聖魔伝説3×3EYES　31
星霊狩り　157

GAME|ぴあ

ゲームがひらく
電脳アミューズメント
新世紀！

pia mooks

発行人　渡辺健太
編集人　大野　彰
発行　ぴあ株式会社
〒102 東京都千代田区麹町2-5
TEL03-3261-9111（代　表）
TEL03-3265-1424（販売部）
TEL03-3265-5584（編集部）
印刷・製本
株式会社テンプリント／大日本印刷株式会社
企画協力　黒川文雄〈F2株式会社〉
定価　880円（本体854円）
1991年12月25日　第１刷発行

STAFF
■CHIEF EDITOR……内藤啓二〈F2株式会社〉

■EDITOR……平井太郎　工藤英人〈山猫有限会社〉
■WRITER……八尋シュン
山下以登
長沢孝夫
高木展子
荒井千明
飯田　仁
森崎雄司
佐々木格
斉藤芳子
■ILLUSTRATOR……守屋幸悦
柳瀬　理
和田牧恵
小林真文
■DESIGNER……加藤広之
■COPY DIRECTOR……山田尚美〈Z—WATT〉
■TYPOGRAPHER　久木山渉〈Z—WATT〉
■PHOTOGRAPHER……飯田　敏
有限会社スタジオダックス
■COMPUTER OPERATOR
……高木重和〈株式会社テンプリント〉
水田俊彦〈山猫有限会社〉
■COMPUTER SYSTEM MANAGER
……佐々木格〈株式会社テンプリント〉
■SPECIAL THANKS to……有限会社アールシステム
株式会社イメージアンドメジャーメント
株式会社ウィザード
株式会社AV生活総合研究所
ＧＴＶ

■GAME PIA ComputerSystem
【Hard Ware】
Macintosh IIfx 8MBRAM 200MBHD
Macintosh IIci 8MBRAM 80MBHD〈×3〉
Macintosh SE30 5MBRAM 40MBHD
Apple CD-SC / PLI Infinity 88 Turbo / GT6000
VIDEOLINK 600AX / CIS 3515
Raster Ops 24STV Video Bord / HyperHD 330
Varityper System4000
【Soft Ware】
Quark Xpress 2.04J / Aldus Page Maker 3.0J
Adobe Illustrator 1.9.3J / Adobe Illustrator 3.0E
Aldus Free Hand 2.0J
Adobe Photoshop 1.0 / Adobe Photoshop2.0E
Letra Studio 1.5J / Hyper Card 2.0J & E
EG Word 4.2 / Mac Write IIJ / Inspiration 2.0 / Kid Pix
Macro Mind Director 1.0J / ADD Motion / Studio 32E
Strata VISION 3D 2.02E

INDEX

All of the keywords of multimedia entertainment is here on these pages.

ア
アイコン　114
アイテム　114
アイドル八犬伝　149
IBM　48
IBM-PC　48
アイフォン　10,11,70
アイラブミッキーマウス　141
アイレム　184
アウトライブ　149
青木直喜　84
アクションゲーム　114
アクトレイザー　20
悪魔城ドラキュラ　141
悪魔の招待状　150
アスキー　184
アスミック　184
当たり判定　114
アップル　47
アップルタウン物語　158
アドベンチャーゲーム　90,114
アドモーション　91
アトラス　51
ANNIVERSARY　46
アニメーション･ジュークボックス　39
アミガ　14,54
アミューズメントマシンショー　76
アラン・ケイ　78,82,114
ALICE　46,78
アルカノイド　131
アルゴリズム　114
アルタード･ステーツ　14
アルファ電子　113
アングラー　69
安全地帯　114
アーケードゲーム　114
アーティフィシャル･リアリアティ　10
アートディンク　51
アーネスト・エバンス　31
アーバンスクウェア宮崎　75
アーバンチャンピオン　142
ARMOUR GEDDON　57
R-360　68
R-TYPE　25,26,126
イ
井崎修五郎の競馬必勝学　135
石　78,114
移植　114
一発逆転！ DX馬券王　135,136
井出洋介名人の実戦麻雀　136
イマジニア･コーポレーション　184
イメージファイト　126
イライザ　84,114
インカマー　182
インタラクティブ　114
インタラクティブ・ムービー　114
インターフェイス　114
インテック　185
インベーダーゲーム　131
ウ
ウインドウ　114
ウィザードリィ　52,161
WIZARDRY BANE OF THE COSMIC FORGE　52
内田雄一郎　97
裏ワザ　114
Ultima VI　52
ウルトラマン　142
ウルフチーム　33
Woman in motion　56
ヴィム・ベンダース　62
エ
エイギョー　182
ＡＧＥ'ｓ熊本　75
AGE'S自由が丘　74
エイトレイクス　51

大容量6MバッファRAM

高速アクセス0.8秒

高速CPU 68000

※12.5MHz

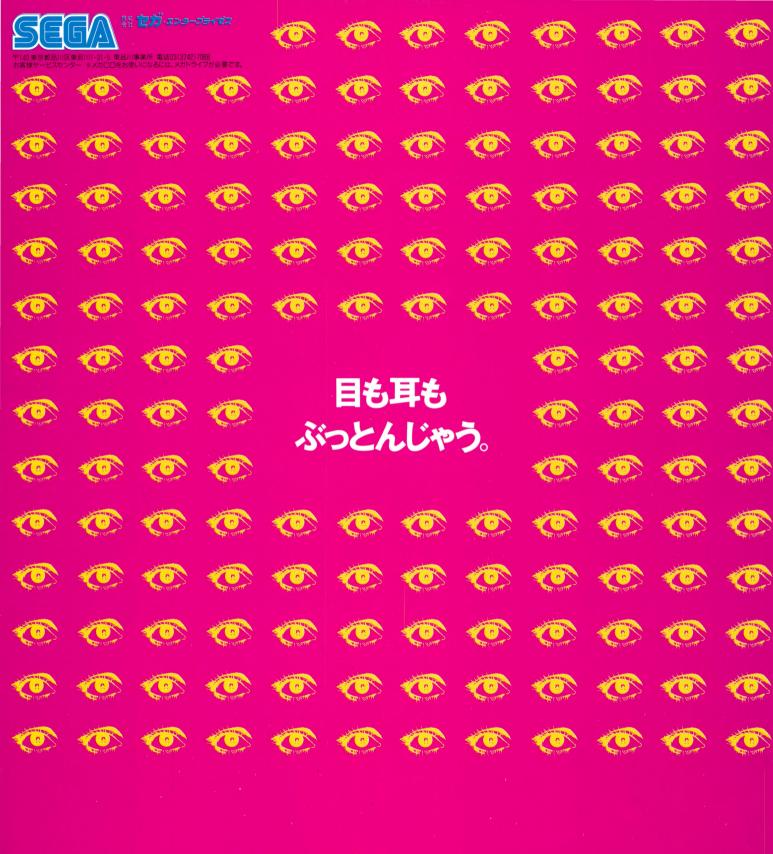
メガドライブのハイパーアタッチメント

MEGA-CD

12月上旬発売 標準小売価格49,800円(税別)

●想像以上の映像と音がやってくる。パソコン以上の大容量、6MバッファRAM搭載。●あっというまに熱中できる。高速移動ピックアップ採用でアクセス時間を0.8秒に大幅短縮。●興奮が加速する。高速CPU68000(12.5MHz)がメガドライブのCPUと連動して演算処理速度を大幅アップ。未体験のリアルアニメーションを実現。●迫力が音をたてて進化した。32ビットアーケードゲームと同一の8チャンネルステレオPCM音源内蔵。○未来対応の性能満載。だから、目も耳もぶっとんじゃう。

ハードがハイパーだから、ソフトもハイパー。
MEGA-CD・ROMソフト群続々登場。

- ●LUNAR(ルナ) ㈱ゲームアーツ
- ●アーネストエバンス ウルフチーム
- ●天下布武 ㈱ゲームアーツ
- ●ノスタルジア ㈱シュールドウェーブ
- ●惑星ウッドストック ファンキー・ホラー・バンド ㈱セガ・エンタープライゼス

C & R HITSVILLE CO., LTD.
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC

SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒140 東京都品川区東品川1-31-5 東品川事業所 電話03(3742)7068
お客様サービスセンター ※メガCDをお使いになるには、メガドライブが必要です。
目も耳も
ぶっとんじゃう。

GAME ぴあ
1991年12月25日発行 発行人・渡辺健太 編集人・大野 彰 発行・ぴあ株式会社 〒102 東京都千代田区麹町2-5 振替=東京2-43122 Tel. 03-3261-9111(代表) 03-3265-1424(販売部) 03-3265-5584(編集部)

定価880円(本体854円)雑誌64322-29